Tot.259

新闻专题：体验次世代的高清体感——PS MOVE第一手游玩报告

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



Gamehall

TGS详尽影像报道

1200余条实拍影像素材精心剪辑

47分钟视频游记

畅游TGS现场｜逛遍秋叶原

与ShowGirl及Coser近距离互动

日本玩家实地采访

近40款新作影像

倾力收录

本期赠品

入梦东京

TGS 2010梦想之旅巡礼

115页内文报道+135分钟DVD

2010.10A 定价：RMB 15.00

ISSN 1008-0600

19>

9 771008 060006

攻略透解

前线任务 进化／口袋妖怪 黑·白


北通
BETOP
酷爽无线
北通MVP系列，只为专业玩家而设。造型精巧，集无线技术、智能掌控、环保科技为一身，带给玩家全方位轻松游戏体验！
轻松源于专业
MVP
北通MVP球王2 无线手柄
型号：BTP-2269
• 无线零延迟手柄
• 6轴加速感应
• 内置锂电池40小时续航
• 适合PS3主机及游戏
北通MVP特洛伊 无线手柄
型号：BTP-2276
• 无线零延迟手柄
• 柔和弹力方向键
• 智能省电控制
• 适合PS3主机及游戏
北京敬瑞全游戏机商店 | 呼和浩特洋峰游戏 | 石家庄金龙游戏 | 沈阳小陆游戏 | 大连阳光电玩 | 长春金卡王电玩 | 哈尔滨天乐电玩 | 上海桥数电玩配件直通车 | 南京新世界电玩 | 宁波海曙悦动计算机
杭州次世代电玩 | 无锡昌盛电玩 | 济南数码引擎电玩 | 合肥协昌科技 | 重庆九天胜科技 | 成都正中信耗材 | 贵阳巍巍电玩 | 昆明快乐游戏联盟 | 郑州三利电子 | 武汉新德利电玩 | 乌鲁木齐海胜电器
西安天龙电玩 | 兰州格林电玩 | 太原星际电玩 | 银川百川耗材 | 西宁智力王电玩 | 广州水无月电玩 | 深圳梦天堂电玩 | 佛山 NO.1 漫游岛 | 长沙恒源电玩 | 南昌火爆电玩 | 福州聚友电玩 | 南宁鸿立电玩
北通：专业娱乐外设品牌
www.betop-cn.com
免费防伪专线：800 810 8315
服务热线：400 6754 300
广州市品众电子科技有限公司
拥有北通 娱乐更轻松

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

特刊钜献 P3

新闻资讯 NEWS & PREVIEW



入梦东京

TGS 2010梦想之旅巡礼

新闻专题 118 | PS电玩大本营 121 | 排行榜 122 | 黄金眼 124

特快专递 P146



初窥Eorzea世界

《最终幻想XIV》公测体验报告

攻略透解 P126



前线任务 进化

实用技术 GUIDE & FAQ

攻略透解

前线任务 进化 126

口袋妖怪 黑·白 133

研究中心

光环 致远星 142

特快专递

初窥Eorzea世界 146

——《最终幻想XIV》公测体验报告

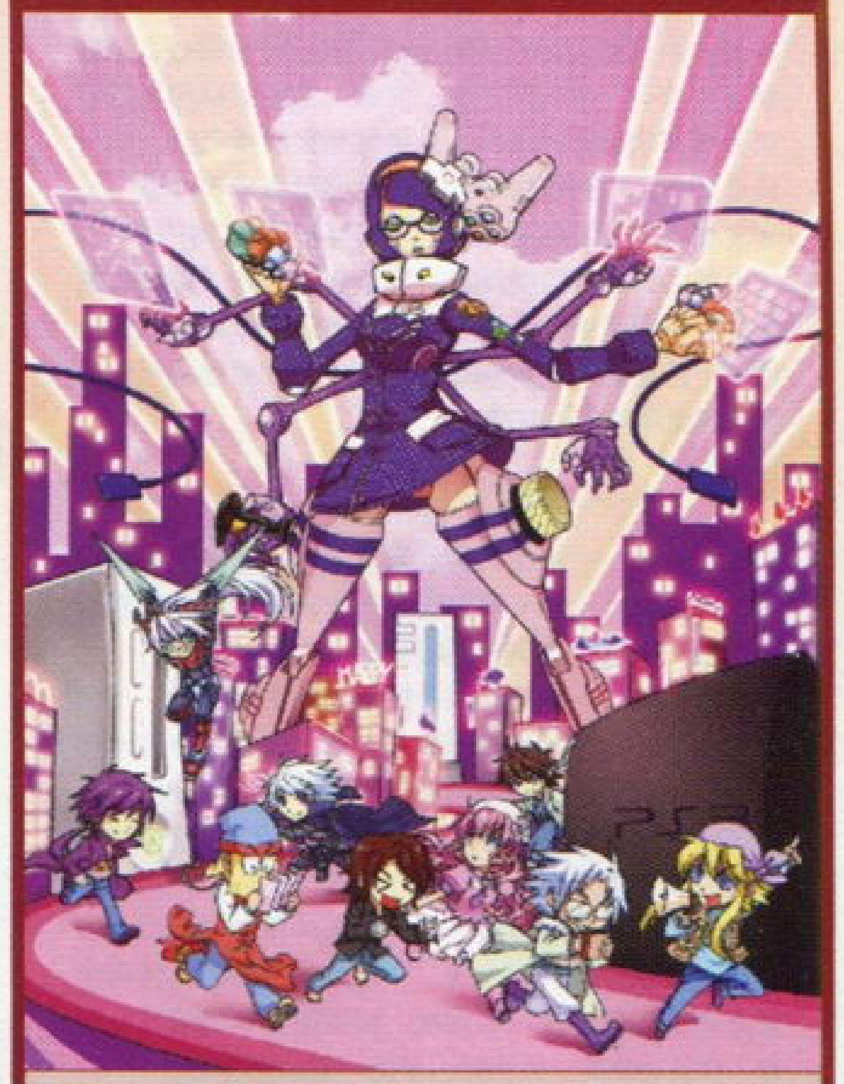
游戏进行时 125

软硬兼施 144

P133



口袋妖怪 黑·白



总第259期 10A

COVER STAFF

封面用图：原创

封面画师：恶魔猫那娜

封面设计：一刀

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

读编交流 EDITOR & READER



读编往来 149

小编寄语 154

发售表 156

游风艺苑 158

天下聚会 159

收藏者：

收藏日期：

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

二之国 漆黑的魔导士 光盘
口袋妖怪 黑·白 124 133

PC

最终幻想 X IV 146

PS3

GT赛车5 光盘
ICO&汪达与巨像 HD版 光盘
阿修罗之怒 光盘
恶魔城 暗影之王 光盘
二之国 白色圣灰的女王 光盘
功夫滑仔 124
鬼泣（暂名） 光盘
幻境神界 大天使的崛起 光盘
皇牌空战 突击地平线 光盘
凯瑟琳 光盘
漫画英雄对Capcom 3 光盘
骑士契约 光盘
前线任务 进化 124 126
如龙 终焉 光盘
生化尖兵2 光盘
世界足球 胜利十一人2011 光盘
小小大星球2 光盘
运动冠军 124
战地 恶人连2 越南 光盘
征服 光盘
最后的守护者 光盘
最终幻想 X IV 146

PSP

白骑士物语 教义战争 光盘
怪物猎人 携带版 3rd 光盘
光明之心 光盘
核石之王 光盘
黑豹 如龙新章 光盘
皇家骑士团 命运之轮 光盘
战场的女武神3 光盘
战国绘札游戏 不如归大乱 125
纸箱战机 光盘

Wii

007黄金眼 光盘
经典米奇 光盘
迈克尔·杰克逊 梦幻体验 光盘
星之卡比 毛线史诗 光盘

X360

阿修罗之怒 光盘
恶魔城 暗影之王 光盘
光环 致远星 124 142
鬼泣（暂名） 光盘
幻境神界 大天使的崛起 光盘
皇牌空战 突击地平线 光盘
凯瑟琳 光盘
漫画英雄对Capcom 3 光盘
偶像大师2 光盘
骑士契约 光盘
前线任务 进化 124 126
生化尖兵2 光盘
世界足球 胜利十一人2011 光盘
舞蹈进化 光盘
战地 恶人连2 越南 光盘
征服 光盘
重铁骑 光盘

东京游戏展内文部分的游戏名单详见下一页

Gamehalo 本期DVD光盘精彩内容







特别收录

TGS 2010
UCG梦想之旅游记

新作影像集锦

如龙 终焉
恶魔城 暗影之王
漫画英雄对 Capcom 3
阿修罗之怒
鬼泣（暂名）
幻境神界 大天使的崛起
骑士契约
小小大星球2
最后的守护者
ICO&汪达与巨像 HD版
生化尖兵2
重铁骑
皇牌空战 突击地平线
征服
战地 恶人连2 越南
007黄金眼
经典米奇
星之卡比 毛线史诗
二之国 白色圣灰的女王
二之国 漆黑的魔导士
凯瑟琳
迈克尔·杰克逊 梦幻体验
舞蹈进化
偶像大师2
MOVE对应游戏
世界足球 胜利十一人2011
GT赛车5
战场的女武神3
皇家骑士团 命运之轮
白骑士物语 教义战争
光明之心
怪物猎人 携带版 3rd
核石之王
黑豹 如龙新章
纸箱战机

ENDING SONG

初音演唱会 换装连奏

本期光盘特别附赠

UCG258游风艺苑作品

征集音乐啦

向全国玩家征集动听的GAMEHALO菜单音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。希望大家参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO！









特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验







信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

口袋妖怪 黑·白 ①	Nintendo ②	角色扮演 ③
④ NDS	ポケットモンスター ブラック／ホワイト ⑤	⑥ 日版
	2010年9月18日 ⑦ 1～4人 ⑧	4800日元 ⑨
	对应NDSi 摄像功能 ⑩ ⑪	

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马 力
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王 梓
责编助理：席 嘉　马 骏
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯 健　颜 君　王锐愚　江 浩　龚诗钊
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：北京华联印刷有限公司

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告代理：广州龙聘广告有限公司
广告热线：18819139019
广告许可证：甘工商广字:6200004000031

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2010年10月1日
定　　价：人民币15.00元



入梦东京

TGS 2010梦想之旅巡礼

TGS 2010 梦想之旅巡礼游戏索引

同一机种的游戏名单以汉语拼音排列如下：

Wii

译名	厂商	类型	发售日	页码
迈克尔·杰克逊 梦幻体验	Ubisoft	音乐	2010 年 11 月 23 日	90
索尼克 色彩缤纷	SEGA	动作	2010 年 11 月 16 日	90
闪电十一人 王牌前锋	Level-5	体育	2011 年春	91

NDS

译名	厂商	类型	发售日	页码
大神传 小小的太阳	Capcom	动作	2010 年 9 月 30 日	84
二之国 漆黑的魔导士	Level-5	角色扮演	2010 年 12 月 9 日	101
逆转检事 2	Capcom	文字冒险	发售日未定	85
沙加 3 时空之霸者 光明之影	Square Enix	角色扮演	2010 年冬	84 101
王国之心 编码重制版	Square Enix	动作角色扮演	2010 年 10 月 7 日	86
维新之岚 疾风龙马传	Koei Tecmo	文字冒险	2010 年 11 月 18 日	84

PS3

译名	厂商	类型	发售日	页码
FIFA 11	EA	体育	2010 年 9 月 28 日	38
GT 赛车 5	SCE	竞速	2010 年 11 月 3 日	48 96
ICO& 汪达与巨像 HD 版	SCE	动作	2011 年内	53
超时空要塞 试炼边境	NBGI	动作射击	2010 年 10 月 7 日	56
恶魔城 暗影之王	Konami	动作	2010 年 10 月 5 日	34 92
二之国 白色圣灰的女王	Level-5	角色扮演	2011 年内	47 94
辐射 新维加斯	Bethesda	角色扮演	2010 年 10 月 19 日	93
高达无双 3	NBGI	动作	2010 年 12 月	44 92
海豹突击队 4	SCE	主视角射击	2010 年秋	95
海猫鸣泣之时 魔女与推理的轮舞曲	Achemist	文字冒险	2010 年 12 月 16 日	46
幻境神界 大天使的崛起	Ignition	动作	2011 年春	37 92
机车风暴 3 启示录	SCE	竞速	2011 年内	95
龙士传说 三位一体 零	Koei Tecmo	角色扮演	2010 年 11 月 25 日	96
魔界战记 4	日本一	策略角色扮演	2011 年 2 月 24 日	46
骑士契约	NBGI	动作	2011 年内	32
如龙 终焉	SEGA	动作	未定	54
杀出重围 人类进化	Square Enix	动作射击	2011 年 2 月	32
杀戮地带 3	SCE	主视角射击	2011 年 2 月 22 日	94
圣恩传说 F	NBGI	角色扮演	2010 年内	94
特洛伊无双	Koei Tecmo	动作	2010 年 10 月 19 日	93
小小大星球 2	SCE	平台动作	2010 年 11 月 16 日	95
征服	SEGA	动作射击	2010 年 10 月 21 日	93
职业进化足球 2011	Konami	体育	2011 年 9 月 30 日	40
最后的守护者	SCE	动作	2011 年内	52

PSP

译名	厂商	类型	发售日	页码
白骑士物语 教义战争	SCE	动作	2011 年内	69
怪物猎人 携带版 3rd	Capcom	动作	2010 年 12 月 1 日	98
光明之心	SEGA	角色扮演	2010 年 12 月 16 日	99
皇家骑士团 命运之轮	Square Enix	策略角色扮演	2010 年 11 月 11 日	70 100
寄生前夜 第 3 个生日	Square Enix	动作冒险	2010 年 12 月 22 日	74 99
灵武战记 携带版	日本一	策略角色扮演	2010 年 10 月 28 日	69
梦幻之星 携带版 2 无限	SEGA	角色扮演	2011 年 2 月 24 日	72 101
世界传说 光明神话 3	NBGI	角色扮演	2011 年	100
噬神者 爆裂	NBGI	动作	2010 年 10 月	78
异说 012 最终幻想	Square Enix	动作	2011 年内	80
战场的女武神 3	SEGA	策略角色扮演	2011 年 1 月 27 日	82 101
战神 斯巴达之魂	SCE	动作	2010 年 11 月 2 日	68 100

X360

译名	厂商	类型	发售日	页码
FIFA 11	EA	体育	2010 年 9 月 28 日	38
Kinect 大冒险	Microsoft	动作	2010 年 11 月 1 日	97
电脑战机 Force	SEGA	动作	2010 年 12 月 22 日	60
恶魔城 暗影之王	Konami	动作	2010 年 10 月 5 日	34 92
疯狂境地	SE	动作射击	2011 年内	64
辐射 新维加斯	Bethesda	角色扮演	2010 年 10 月 19 日	93
高达无双 3	NBGI	动作	2010 年 12 月	44 92
幻境神界 大天使的崛起	Ignition	动作	2011 年春	37 92
梦幻俱乐部 ZERO	D3 Publisher	文字冒险	2010 年冬	66 97
偶像大师 2	NBGI	模拟育成	2011 年春	62
骑士契约	NBGI	动作	2011 年内	32
杀出重围 人类进化	Square Enix	动作射击	2011 年 2 月 1 日	32
闪亮银枪	Treasure	射击	2011 年内	60
索尼克滑板 自由竞速	SEGA	竞速	2010 年 11 月	97
特洛伊无双	Koei Tecmo	动作	2010 年 10 月 19 日	93
体感脑锻炼	NBGI	益智	2010 年 11 月	97
征服	SEGA	动作射击	2010 年 10 月 21 日	93
职业进化足球 2011	Konami	体育	2011 年 9 月 30 日	40
最终幻想 X III 国际版	Square Enix	角色扮演	2010 年 12 月 16 日	61

每个人都有梦，也许壮美，也许惊悚，也许只有一人一景，大漠夕阳，终有醒来之时，一切是空。但是我们都痴迷于梦境，在梦里，我们有翅膀，即使它在下一个瞬间折断，曾经翱翔天际的速度感和视野内的美景渗入心血。

我们也喜欢游戏，在游戏中，制作人的一个个梦幻般美丽的创意，用先进的图形技术展现出来，我们畅游其中，可以飞翔游走，幻灭重生，快乐和痛苦，我们努力伸展身体然后紧紧拥抱，像救命的稻草，这是我们不可割舍的生活，然而那只是梦境。只是梦，我告诉自己。

东京，隔着海洋，在大陆那边的岛中央，那虽然与我并不遥远，但是那里的一切都是陌生的，不要以为自己读过书，看过照片、影像，听过其他人口头的诉说那就是真切，只要自己没有亲眼看到的，没有亲手摸到的，就显得那么不真实。至少，我没办法让我的陀螺在那片土地上转上一转。

刚刚和好友苏硕结束一次漫长的旅行，我们坐上归家的飞机，看着渐渐消逝的陆地，周围渐渐被白云遮挡，放下塑料的遮窗板，我盖上毛毯，深深地睡去……

当我醒来（我以为我醒来），我的双脚踏上东京的土地。这是梦，我能清楚地感觉到，因为现实中，它离我如此遥远，不可企及，我只能对着自家的屏幕看这块土地，和这块土地上的造梦师造出来的梦，而现在怎么可能置身其中？身边的每一个展台都被各种造梦机填得满满的，从它们的头顶冒出巨大的气泡，鲜艳的色彩、变幻的图形，耀眼的光照得我睁不开双眼。

我连连后退，双手全力挥舞，却也阻止不了身体的下坠，胡乱中抓住一只手柄，我紧紧地握住它，胡乱地按下按钮，希望这就是我离开这里回到我温暖的小窝的关键钥匙，想让这梦快些醒来，然而我却又跌入更深层的梦境。

我听到造梦师的笑声，听着他们发自内心的挽留话语，尝着他们用心烹饪出来的甜点，身旁的Showgirl小姐在对我甜美地微笑，远处的Cosplayer摆出超酷的pose……这些在我的眼前，啊不，现实一点儿说，应该是在脑海中飞速旋转。我找不到回家的路，我甚至记不起家的方向，我应该都无法移动现实中的身体。我辗转于一个个世界之中，慢慢地我忘了自己在找寻回家的路，慢慢地我觉得这也很好，一切那么美，那么真实……

“飞机距离到达目的地机场只有25分钟时间，进入降落阶段，请乘客系好安全带，收起餐桌，调整座椅角度……”

我被飞机内的广播唤醒，盖着毛毯的身体表面铺上了一层汗水。我打了一个冷战，看看手表，2010年9月19日22点，远在大洋彼岸的东京电玩展刚刚结束5小时。从19点飞机起飞就睡去，到现在正好过了三小时，可是这个记忆清晰的梦真长，那其中，足足过了四天时间，我摇摇头，笑自己这么大人了，在梦里过了一把TGS的瘾还念念不忘。我拍拍坐在身旁仍旧在熟睡中的苏硕，“小苏，起来吧，快到家了。”他睁开双眼对我微笑。我真切地看到他怀中抱着一个红色的《怪物猎人 携带版 3rd》TGS会场试玩限定布包。我掏出兜里的陀螺，在座椅扶手上让它旋转起来。苏硕一把抢走旋转中的陀螺扔进包里，微笑着说：“一切都不再重要。”

文 雷电

注解：

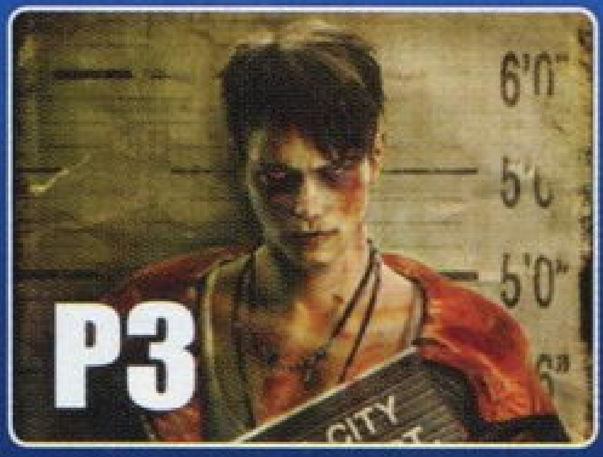
1. 这是向《盗梦空间》致敬的短文，也是整个TGS 2010报道的大体结构。

2. TGS展会对于所有国内玩家，都是一场美丽的梦，将之比喻成第一层梦；每一个游戏制作小组或制作人是造梦师，他们在第一层梦中创造出更深层的梦境Lv2……

3. 陀螺是用来分析是否在梦境中的图腾，如果它一直旋转不停，就确定是梦无疑。

现实世界

Reality St.1 新闻汇总
东京情报战
TGS2010游戏新闻

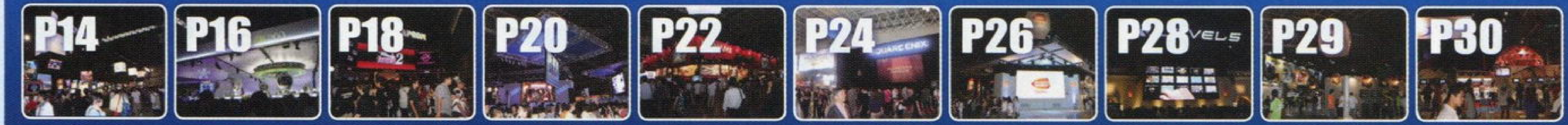

P3

Reality St.2 热点众议
七大焦点
TGS2010热点众议


P10

第一层梦

Dream lv.1 游园惊梦
各大厂商展台秀


P14 SCE
P16 Microsoft
P18 Capcom
P20 SEGA
P22 Konami
P24 Square Enix
P26 NBGI
P28 Level-5
P29 Koei Tecmo
P30 其他厂商

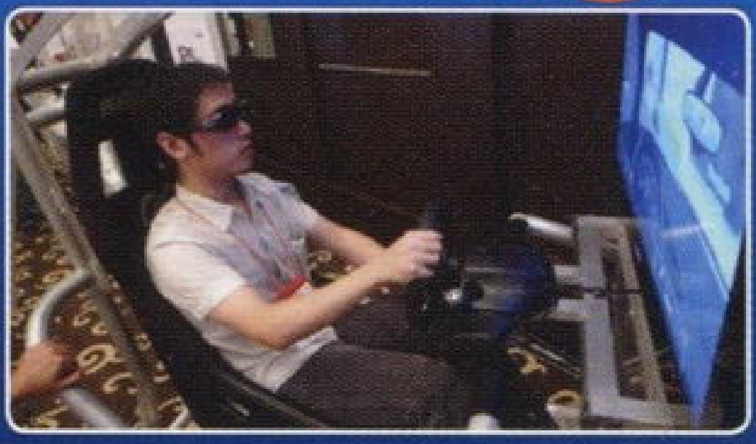
第二层梦

Dream lv.2 造梦空间
各机种新作集锦&前线狙击


X360/PS3 新作集锦 P32 前线狙击 P33
PS3 新作集锦 P46 前线狙击 P47
X360 新作集锦 P60 前线狙击 P61
PSP 新作集锦 P68 前线狙击 P70
NDS 新作集锦 P84 前线狙击 P85
Wii 新作集锦 P90 前线狙击 P91

第三层梦

Dream lv.3 触碰梦境
TGS现场试玩直击
P92



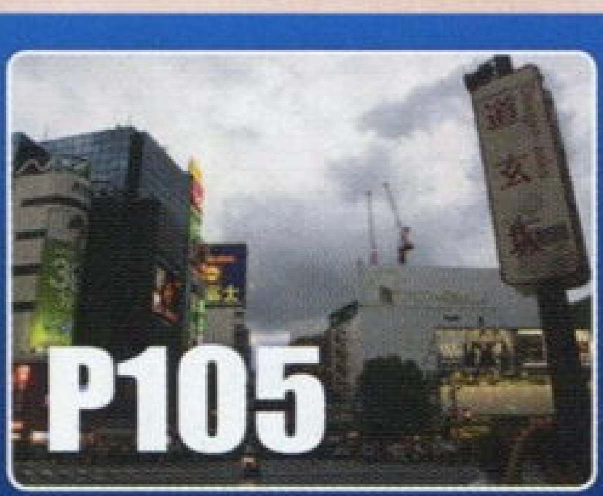


第四层梦

Dream lv.4-1 梦境解析
维新之岚
TGS2010深度评论


P102

Dream lv.4-2 梦游仙境
这世界，能到达的地方就不算远。
TGS2010 UCG冒险团东京游记

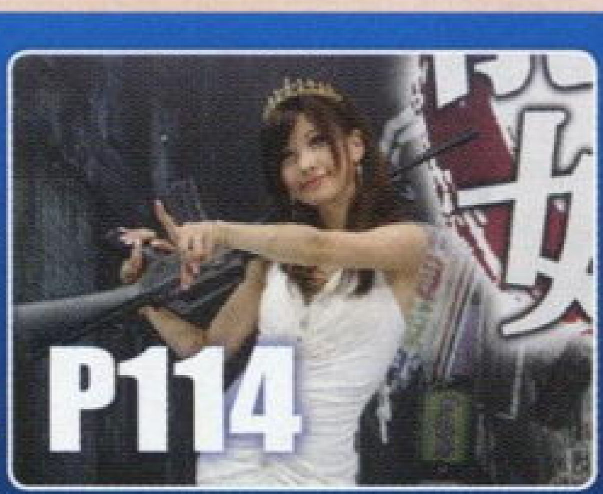

P105

迷失领域

LIMBO St.1 瑰丽之梦
会场外的舞台
TGS2010 COSPLAY嘉年华


P112

LIMBO St.2 魅惑之梦
幻境魅影
TGS2010 SHOW GIRL相册


P114

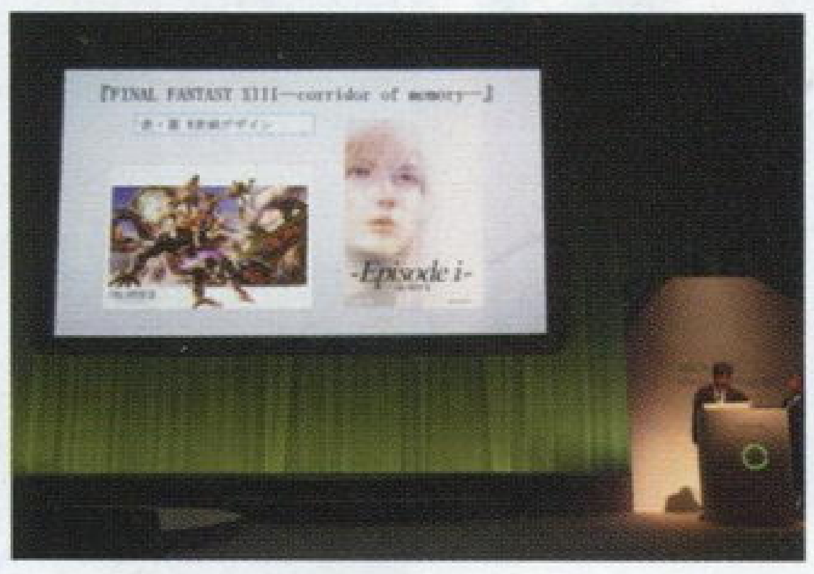
东京情报战 TGS2010 游戏新闻

体感当先，X360的日本新起点！

每年东京游戏展首日的基调演讲都会有重头消息公布，今年发布基调演讲的是微软互动娱乐部副总裁 Phil Spencer 与日本家庭娱乐事业本部长泉水敬，演讲的主题自然是围绕 Kinect。而在这场基调演讲召开的一个星期之前，微软已经于 9 月 8 日率先举办了“X360 媒体简报会 2010”，公布了 X360 版《最终幻想 XIII 终极国际版》等重大新闻。

■X360版《最终幻想XIII》登陆日本

泉水敬在媒体简报会中公布了日版 Kinect 的 X360 同捆套装发售情报，其中与 250GB 版主机同捆的套装定价为 39800 日元，与 4GB 版主机同捆套装定价 29800 日元，Kinect 单体售价 14800 日元，发售日均为 11 月 20 日。



从 9 月份到明年春，预定在日本发售的 X360 游戏数量约 100 款，是去年同期的两倍以上。而最震撼的消息是日本 X360 玩家朝思暮想的《最终幻想 XIII》终于决定推出日版。《最终幻想 XIII 终极国际版》确定将于今年 12 月 16 日登陆日本 X360！可能是因为 SE 与索尼之间存在某种协议，本作的真正身分并非日版，而是“国际版”，采用的是英语配音加日文字幕，这让日本玩家颇为失望，不过令人欣慰的是该版本售价仅 4980 日元。

被问到“为何从 PS3 独占改为跨平台”时，SE 的桥本真司解释说，X360 版在海外发售后博得好评，日本的用户要求推出日版的呼声非常强烈，所以就想到了“在日本发售海外版”的主意。在这个“终极国际版”中追加了一些独占内容，比如新增的简单模式。另外还将赠送一本名为《最终幻想 XIII 记忆长廊》的小册子，其中包含精美的游戏设定图和一些被删除的场景截图，并且还有描绘结局之后故事的短篇小说《最终幻想 XIII Episode i》。

■《潜龙谍影 崛起》首次实机演示

基调演讲主要分为两部分，上半部分介绍的是 X360 传统大作的情况，下半部分是公布日本第三方开发的一批 Kinect 最新大作。



Phil Spencer 表示，《光环 致远星》首发第一日销售额超过 2 亿美元，创造了 Xbox 历史新纪录，并且将成为今年美国娱乐业最高的首日销售额。同时 Spencer 表示日本开发商对 X360 的发展有着至关重要的意义。在 Xbox 的整个生命周期，日本第三方开发的 Xbox 游戏总销售额只有 10 亿美元，而目前为止 X360 的日本第三方游戏销售额已经达到 21 亿美元。



传统大作部分的重点演示游戏是 Konami 的《潜龙谍影 崛起》。该作的开发度似乎仍然不是很高，不过制作人松山重信进行了该作的首次实机操作演示。操作 DEMO 很简单，包括切西瓜、切保龄球等内容，每一个切断动作都是即时进行物理计算的，包括切断时的角度和横截面都是根据计算的结果即时生成，不像以往的游戏那样是预先制作好，这样才能实现真正的“自由切断”。



■日本Kinect独占游戏大量公开

泉水敬对日本第三方开发的 Kinect 专用游戏进行了介绍。首先介绍的是 NBGI 邀请川岛隆太教授监修的《体感脑锻炼》，游戏预定于 2011 年初在美日欧三地同时发售。该作在 9 月 8 日的媒体简报会中已经公开，游戏玩法与 NDS 的“脑白金”一样，都是通过“计算”、“反射”、“判断”、“记忆”、“动作”等类型的迷你游戏判定玩家的脑年龄，总共收录了 20 多种游戏类型。紧接着是在今年 E3 展上备受好评的《伊甸之子》，制作人水口哲也上台对该作的情况进行了简要介绍。而之后公布的几款游戏均为首次亮相。

●七音社恐怖新作《鬼屋》



制作人松浦雅也和他成立的七音社十几年前因为一款《啪啦啪啦啪》而名噪一时，现在通过微软的资助，该公司将探索全新领域。与《噩梦成真》一样，这是一款第一人称视点的恐怖游戏，不同之处在于它采用的是卡通的画面风格，玩家将会在充满古老诅咒的鬼屋中冒险。本作预定 2011 年发售。

●世嘉体感恐怖《噩梦成真》



世嘉的《噩梦成真》(Rise of Nightmares) 是一款强调真实恐怖感的惊悚之作，预定 2011 年发售。目前公布的消息只有一段简短的预告片。虽然预告片很短，但是营造出的恐怖氛围令人脊背发凉，同时游戏将通过第一人称视点以及全身体感操作，使玩家更加融入到恐怖氛围之中。

●须田刚一怪异新作《代号D》

蚱蜢工作室的须田刚一带来了一款暂名为《代号D》（Codename D）的风格怪异的新作，关于游戏内容，须田刚一透露的惟一信息是："这是一款不使用枪和剑的核心动作游戏。"玩家将会在一个充满怪物的邪恶游乐场中为了生存而战斗。首支预告片为真人拍摄，戴着虎头面罩的角色令人印象深刻。







●《铁甲飞龙》制作人新作《Project Draco》

《幻影沙尘》与《铁甲飞龙》系列的导演二木幸生为Kinect带来了一款驾驶飞龙战斗的独占游戏，本作的主游戏设计近藤智弘也曾是《铁甲飞龙》一二两作的主要开发人员。本作的核心是空战射击，玩家可通过Kinect的语音指令功能与飞龙交流，并且不断训练飞龙的技能。本作也支持Xbox LIVE在线多人游戏。游戏预定发售时间为2011年。

●压轴大作，Capcom《重铁骑》

在发布会最后作为压轴戏公布的是Xbox时代经典之作《铁骑》的续作。当年的一代原作虽然销量不高，但超级复杂专业的控制器却使其成为话题大作。如今的这款《重铁骑》将充分利用Kinect的体感特性，让玩家无需花天价购买专业控制器也能感受复杂专业的操作乐趣。这是由Capcom与Fromsoftware联合开发的大作，Capcom的稻船敬二对游戏进行了介绍。游戏故事发生在2082年，虚构了一个没有电脑、没有网络、全球版图重新划分的世界，在这个世界里，重铁骑成为惟一的决战兵器。预告片中可以看到曼哈顿被攻占的场面。游戏预定于2011年发售。





PS3爆发式增长，索尼新战略公布！



索尼今年虽然没有进行基调演讲，但是在展会首日召开了"SCE日本媒体发布会"，介绍了下半财年的发展计划。

首先上台发表演讲的是SCEJ总裁河野弘。他表示截至2010年6月，PS3全球累计销量已达3800万台，软件销量达3.1亿套。硬件销量的年增长率高达50%，软件销量也比去年同期提高了约31%。PS3日本销量已经突破500万台。在PS3发售前三年日本销量只有300万台，而《最终幻想XIII》发售的这一年销售了200万台。

PSP全球累计销量超过6200万台，软件销量2.6亿套。日本国内PSP到夏季已经销售了1500多万台，目前软件销量正在加速增长中。

PS系新硬件发售计划



SCE将从10月21日开始在日本发售"PlayStation MOVE入门包"，其中包含Move、EyeToy和专用游戏《Beat Sketch》，售价为5980日元。年内将有13家公司的35款游戏陆续发售。Move发售同日将会推出搭载320GB硬盘的白色新版PS3，定价34980日元。

3D是PS3的另一个重要战略层面。河野弘预计今年内日本的3D电视普及率可以达到5%，明年可以达到20%。索尼计划财年内全球销售250万台3D电视。

迁本良三上台介绍了与《怪物猎人携带版3rd》同步发售的新款PSP-3000，搭载2200mAh大容量电池，定价19800日元。这是根据众多《MHP》玩家的意见而设计的新款式，从一年前就开始设计，将预装《MHP》的PSP主题。

Koei Tecmo力挺PS3



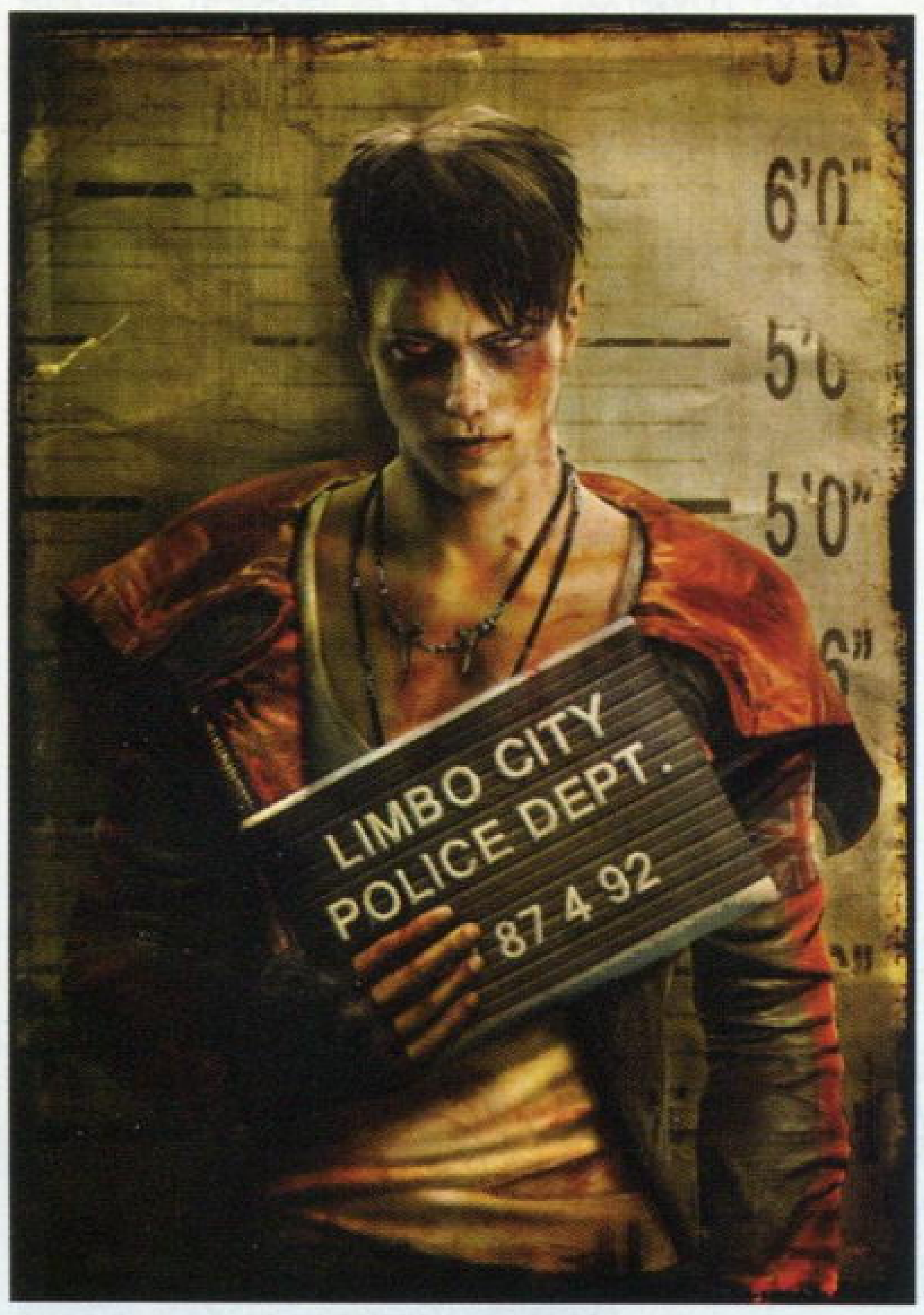


在索尼发布会的最后，Koei Tecmo的铃木亮浩上台，公布了PS3的《真·三国无双6》。可能是因为前作的X360日版销量太糟糕，本作日版现已决定由PS3独占。至于游戏的详情将于10月26日正式公布，目前仅仅公开了本作中一些武将的3D建模图。

除了《真·三国无双6》，Koei Tecmo还为PS3玩家带来另一个大惊喜：早在2004年就已经宣布制作的PS3独占游戏《仁王》宣告复活。该作是根据黑泽明遗稿改编的动作游戏，主角是活跃于战国时代的金发洋武士。令人意外的是本作不再由Koei方面的团队制作，而是交给了Team Ninja。Team Ninja负责人早矢仕洋介表示该作项目是从去年4月开始恢复制作的。



TGS2010最大意外！《鬼泣》新作彻底转变！



今年4月份曾有传闻说《鬼泣》新作交给了《天剑》开发商Ninja Theory，这则传闻如今得到了证实。令人震惊的是，由欧美团队开发的《鬼泣》新作彻底抛弃了以往的风格，最大的改变是但丁的形象被改得面目全非，充满了美式人设风格，再也找不到与以往但丁的任何相似之处。游戏的对应平台仍然是PS3/X360。

Capcom在9月15日召开了“Capcom×TGS2010”发布会，在会中投下了全新面貌《鬼泣》的重磅炸弹。本作目前的暂定名为《DmC Devil May Cry》，并非以《鬼泣5》命名，这说明本作将会是系列的一次再造。Capcom旧金山分公司的Alex Jones透露，大约一年半之前，他被上司召见，被告知《鬼泣》新作要交给欧美团队与日本共同开发，当时他本人非常震惊。当影像在大屏幕中出现，一个外表充满邪气的青年出现在镜头中，当他开口说：“我的名字叫但丁。”时台下一片哗然，有人在啧啧称奇，有人在欢呼，稻船敬二说：“我想要的就是这样的反应。”



稻船敬二表示，目前还没有到可以谈发售日的时候，游戏的开发度估计还比较低。稻船敬二保证，虽然但丁的形象彻底转变，但“鬼泣DNA”仍在，只不过注入了黑暗而残暴的元素。除了以往的刀剑与枪械武器外，本作还会加入全新类型的武器与能力，战斗系统会经过大幅革新。虽然本作主要由Ninja Theory开发，不过系列制作人伊津野英昭仍然担任监制。

极限动作快感！Capcom《阿修罗之怒》

在Capcom的“Capcom×TGS2010”发布会中，除了《鬼泣》新作外，还有另外一个惊喜公布：Capcom与CyberConnect2合作的《阿修罗之怒》（ASURA'S WRATH）目前正在开发中，使用的是“虚幻引擎3”，对应平台为PS3/X360，发售日未定。

过去一直负责开发“《火影忍者》系列”的CyberConnect2这次彻底突破自我，《阿修罗之怒》是一款类似于《战神》的游戏，与其以往作品截然不同。本作将打破以往动作游戏的框架，其要点在于“一发逆转”的快感。游戏过程中主角阿修罗经常会碰到一些令人绝望的困境，面对具有压倒性力量的强敌，而在这时通过“阿修罗之怒”扭转逆境，用突破极限的力量痛击强敌，带给玩家强烈的动作快感。在预告片中可以看到阿修罗在箭雨中横扫千军，最后是与比地球还大的超级巨佛对抗的震撼场面。预告片结束时，现场响起雷鸣般的掌声。

稻船敬二透露，本作的开发提案是由Capcom率先提出的，但是CyberConnect2过去一直是为NBGI开发游戏，以至于很多人都以为他们是NBGI的子公司。CC2社长松山洋最初碍于NBGI的关系并未答应Capcom的合作提议，后来Capcom发动多个制作人当说客，用了将近一年的时间才达成了合作协议。制作人下田星儿表示，本作的核心理念是“地球”、“怒”，将会带来连续不断的戏剧性体验。下田骄傲地说：“日本游戏业界还没有死，因为还有Capcom和我们！”

另外一点值得关注的是，与CC2一样位于日本福冈地区的Level-5目前也在与Capcom合作，不过稻船敬二表示他们合作的这款新作短期内不会有任何消息公开。





■比地球还大的巨佛出现，场面恢弘无比。

TGS2010谢幕，观众数量首破20万



今年东京游戏展首日的暴雨没有浇熄观众的热情，会场的人流密度达到了历史上的最高点。根据主办方CESA统计的数据，TGS2010观众总数达到20万7647人，这是TGS举办14年来观众数量最多的一届，更是TGS历史上首次突破20万观众。去年TGS的观众总数为18万5030人。

今年TGS有《怪物猎人携带版3rd》那样的超大作，海外参展商的规模也比以往大很多，而且还举办了斗剧大会等活动，因此吸引了更多的人流，真正实现了CESA提出的“世界最大级展会”、“亚洲第一的情报网络性”等目标。按照日期划分，第一天商业日为24764人，第二个商业日为24229人，公众日首天达到81469人，第二天也有77185人。明年的TGS已经确定将于9月15～18日在幕张会展中心举办。

2010日本游戏大奖颁奖礼召开

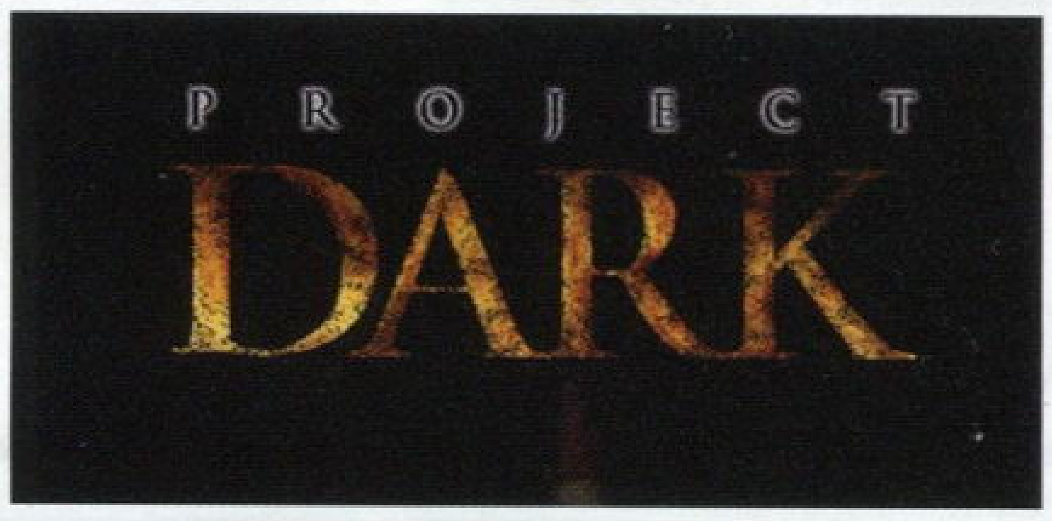


作为每年TGS固定节目的“日本游戏大奖”颁奖礼今年迎来了第14届，本次获得大奖的是任天堂的《新超级马里奥兄弟Wii》，而获得经济产业大臣奖表彰的是《DQ》制作人堀井雄二，他同时还捧走了《勇者斗恶龙IX》的“最佳销量大奖”。《Wii Sports 运动胜地》和《使命召唤 现代战争2》分别获得了“全球奖”的日本作品类和海外作品类大奖。其他获得优秀奖的作品包括：《闪电十一人2》、《朋友聚集》、《最终幻想XIII》、《猎天使魔女》、《口袋妖怪 心之金·魂之银》、《怪物猎人3 tri》、《Love Plus》和《如龙4》。

本次日本游戏大奖的一个亮点是新增的“游戏设计师大奖”，这是由日本的著名游戏制作人评选出来的奖项，只要是在日本发行的游戏，不论开发商来自日本还是海外均可。今年担任主评委的是樱井政博，还有包括上田文人、神谷英树等在内的14人。最后评出的得奖作品是PS3的《暴雨》，其得票数是第二名的4倍。

“日本游戏大奖 未来作品部分”的颁奖礼在展会最后一天召开，通过观众对183个候选作品进行投票，选出了10款入围作品，分别是：《偶像大师2》、《征服》、《幻境神界 大天使的崛起》、《GT赛车5》、《跳舞进化》、《异说 最终幻想2》、《第二国度》、《最终幻想XIV》、《怪物猎人携带版3rd》和《如龙 终焉》。

《恶魔之魂》续作跨平台登场



Fromsoftware的PS3独占游戏《恶魔之魂》在美国发售后成为一匹超级黑马，续作自然不可避免。在索尼的TGS2010发布会中，终于公布了一款精神上的续作，其暂定名为《黑暗计划》(Project Dark)，不过本作并非PS3独占，而是一款PS3/X360跨平台游戏，但日版仍然是PS3独占。本作的发行商是曾经负责《恶魔之魂》欧版发行的NBGI。Fromsoftware表示将于2011年初公布本作详情。

EA出品3DS新作《我的花园》公开



在今年的TGS展中，EA十分活跃，在其发布会中除了公布三上真司的《诅咒之影》外，还有本届TGS惟一一款首次露面的3DS游戏——《我的花园》(My Garden)。

本作是由EA旗下的EA Play部门发行，游戏将为玩家呈现“美丽而复杂的自然世界”。游戏中有6种截然不同的生长环境可以选择，花卉与装饰品种类达上百种。游戏的目标与微软的《宝贝万岁》有点相似，通过不同的花园布置与花卉吸引不同的生物拜访花园。玩家将会获得拥有不同能力的“狸”，通过他们的帮忙让花园更加生机盎然。

庆祝十周年！《铁拳TT2》登场！



在东京游戏展最后一天举办的斗剧大会中，NBGI公布了一个令人意外而惊喜的消息：为了庆祝PS2版《铁拳TT》发售十周年，NBGI将于2011年夏季推出街机版《铁拳TT2》(Tekken Tag Tournament 2)！

NBGI在现场公布了一段影像，开始时看起来只不过是《铁拳6》的一场普通比赛，突然风间飞鸟加入战局，这时观众们意识到一款组对战的《铁拳》新作终于诞生，台下响起一片热烈的欢呼。可惜的是目前本作确认的只有街机版，不过按照该系列的惯例，PS3移植版的出现只不过是时间问题。

《梦幻之星Online2》登场！

PHANTASY STAR ONLINE 2
ファンタシースターオンライン

十年前在DC上发售的《梦幻之星Online》是家用机MMORPG的奠基之作，为了纪念该作诞生十周年，世嘉决定在PC上推出《梦幻之星Online2》，预定于2011年推出，至于是否有家用机版发行计划目前并未确认。世嘉表示本作是为《梦幻之星》开启新十年的承前启后之作。此外，PSP的《梦幻之星携带版2 无限》确定将于2011年2月24日发售。

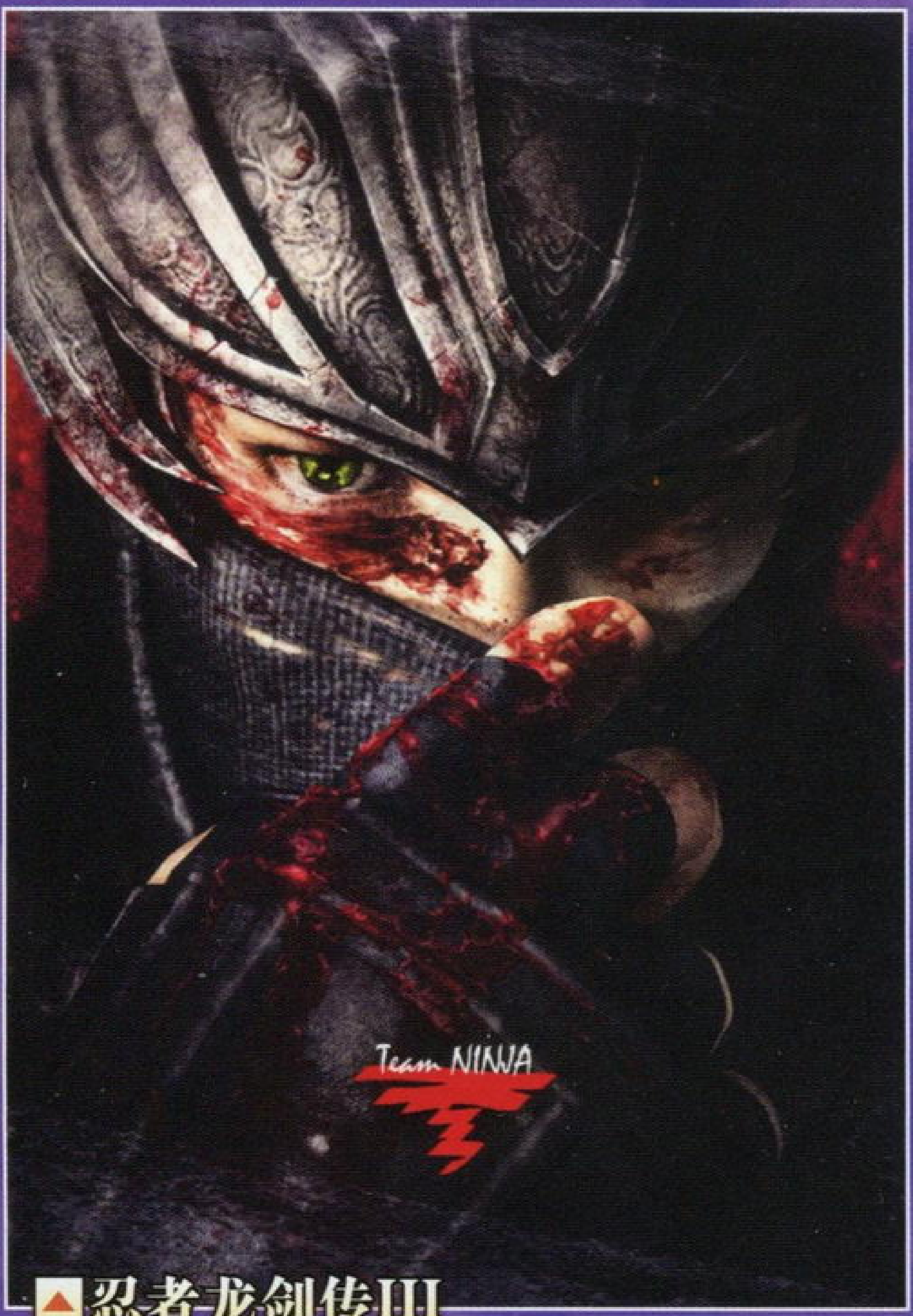


“新水晶神话”详情明年1月发布

原计划参展TGS的《最终幻想Versus XIII》和《Agito XIII》最终缺席，Square Enix发表声明，表示将会在2011年1月11日召开“新水晶神话发布会”，公开这两款大作的详情。

野村哲也表示，一直以来《最终幻想Versus XIII》都是以CG动画示人，目前该作团队正全力以赴，希望尽快将实际游戏画面呈现给公众。也就是说玩家要等到明年一月才会看到《Versus XIII》的真实形态。野村哲也还表示在这次发布会中还有这两款游戏之外的其他作品，SE准备了不少的惊喜。

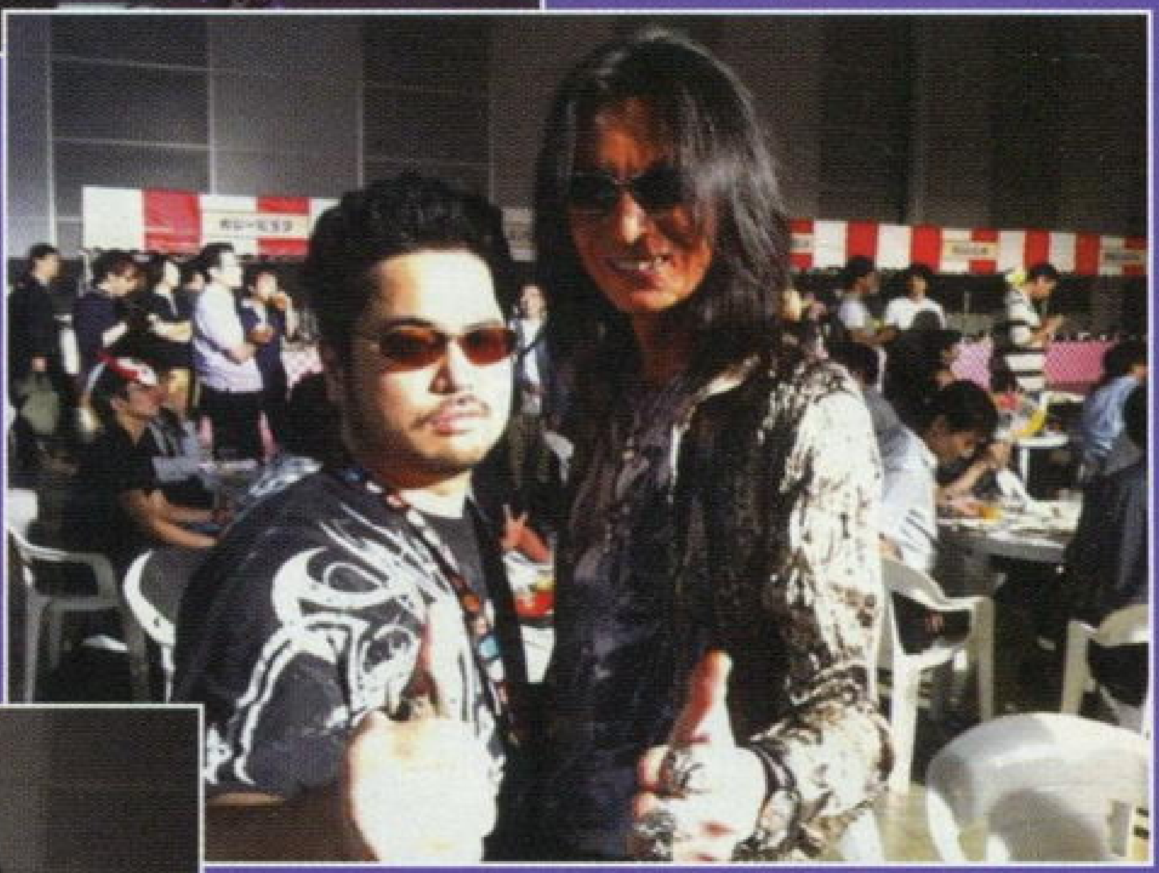
图说TGS





和田大师

著名美少女游戏《偶像大师2》里增加了男性偶像，引发粉丝们的严重不满，在日本2CH论坛引发的争议堪比当年和田洋一拍肩。

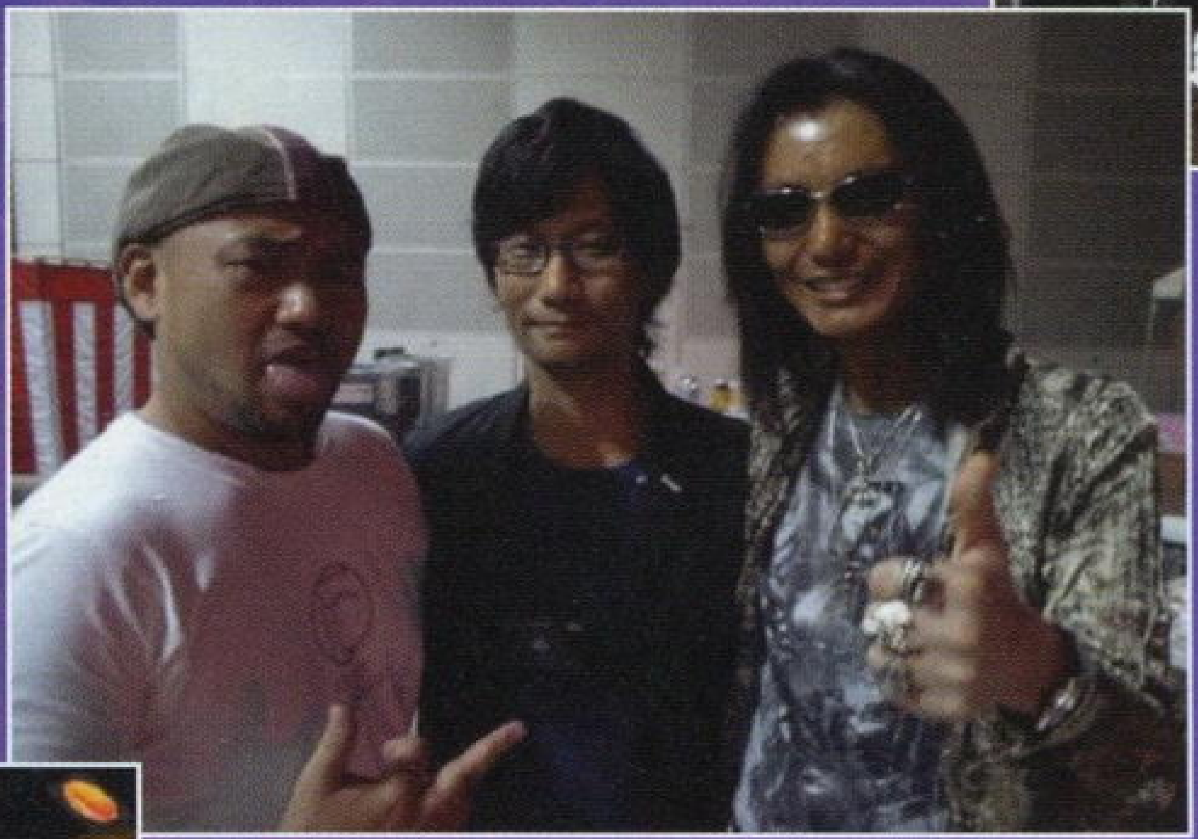


冤家聚头

过去十年来坂垣伴信对《铁拳》的恨从未停止，今年TGS期间，却被人拍到坂垣伴信与《铁拳》制作人原田胜弘的亲密照。没准照片刚拍完，两人就要上演真人快打了……

忍者龙剑传III

《忍者龙剑传III》的亮相是TGS2010的大惊喜之一，而且本作已经确定为PS3/X360跨平台。虽然仅仅公开了一张海报，Team Ninja的早矢仕洋介表示，关于本作的新方向已经全部在这张设定图中表现出来了。除了保持血腥感外，你还能从这张海报中看出哪些端倪吗？



单飞的征兆？

最近在日本游戏业界制作人独立之风非常盛行，据说小岛秀夫也要单飞，不知是否正在向神谷英树和坂垣伴信取经呢？另外，请注意照片中神谷英树（左）诡异的手指。



御姐武戏Special

D3的比基尼御姐砍丧尸游戏明年春季将登陆PSP，本作的可选角色达到5人，还加入了全新的武器收集系统。



立体2D女友

Konami在TGS的舞台活动中公布了一款《Love Plus》的街机新作，该作最大的卖点就是"3D交流"，你可以"触摸"浮现在眼前的虚拟女友……



MGS × MHP Again!

《潜龙谍影 和平行者》中斯内克打起了火龙，作为友好往来的表现，《怪物猎人携带版3rd》中也将出现斯内克的身影……或者说服装。



魔界战记4

日本一的战略RPG《魔界战记》明年春将推出PS3新作，本作的新功能是可以将游戏中的人物点阵图替换为美丽的插画，还加入了网络模式。



恶魔三全音

从E3展到TGS展，板垣伴信的《恶魔三全音》开发度从10%"进化"到11%。板垣开玩笑说，按照这个速度，大概还要再过"89×3=267"个月后才会做完……

七大焦点 TGS2010 热点众议

随着以车枪球为代表的欧美游戏成为业界主流，东京游戏展在业界的影响力也渐渐下降，但在本届东京游戏展上，日厂集体爆发，为玩家带来无数优秀游戏。

本届东京游戏展的另一大特点是出现了很多值得讨论的焦点话题，虽然这些话题对于业界的影响远不如3DS、Kinect那么大，但是对于热爱游戏的玩家来说同样是意义深远。有人认为，本届东京游戏展的所有焦点话题归纳起来就一句话：日厂集体脑抽了！此话虽然偏激，但也不无道理，看看中了面目全非脚的但丁、时刻准备刷新《FF》销量下限的《最终幻想XIII 国际版》、让神室町变尸城的《如龙》新作……你没法不发出疑问。所以，请随作为资深玩家的编辑们，一起来看个究竟吧！

斗强擂台也是发布平台
——TGS和斗剧的奇妙结合



（《苍翼》新饭·《街霸》铁杆·《铁拳》死忠）：对于国内的格斗游戏玩家来说，"斗剧"早已不是什么陌生的名词，放眼世界，这也是规模最大、水平最高的综合格斗游戏赛事，是FTG顶尖高手一展雄姿的最佳舞台。今年"斗剧"决赛与往年有很大的不同，一方面是融入了TGS，成为TGS展会公众日的一个组成部分，另一方面，格斗游戏厂商在比赛中表现非常活跃，加入招式十分欢乐的美少女新角色的《苍翼CS2》，阴阳兄弟参战总共能使用37名角色的《超级街霸IV 街机版》，还有最让人意外的是时隔12年才公布续作的《铁拳TT2》（兴奋！洒花！），不少主流格斗游戏系列都趁此大赛机会公布街机最新作，斗剧俨然成为了一个新作的发布平台，这在过去是不曾有过的现象。

其实照我说，这种现象出现得还晚了点。斗剧的参赛者和观众，那都是格斗游戏最狂热最忠诚的消费者，日本街机格斗游戏都是100日元一局，想入个门，少说也得战上一千局，那就是10万日元，真正的高手都有上万局的对战经验，那就是100万打底。在厂商眼中，擂台下站的哪是一排排的观众，分明是一个一个的钱箱子啊！这广告投放绝对精准，不在这里多挖些潜在用户，更待何时？



（《VF》与《罪恶装备XX》系列骨灰玩家，现极度沉迷《苍翼默示录》）：格斗游戏青黄不接是早就不是这一两年的事儿，有毅力坐在街机厅钻研切磋的核心玩家越来越少，格斗游戏作为竞技游戏的群众基础也就越来越窄，这样的现状恐怕不是某某游戏新增几个人物或者调整某某系统的平衡性就能轻松解决的问题。再怎么无奈，传统还是得继续，斗剧也还是得搞，不过搭台唱戏没观众可不行，于是斗剧的主办方就想到了抱粗腿的良策——与TGS同台唱戏。

主办方将斗剧10的举办时间巧妙地安排在了9月18日、19日，这两天是TGS的公众开放日，换言之也是参展人数最多的两天。即便斗剧10的比赛区占据了幕张展览馆8号馆的大半面积，但想要在这两天比完全部12个项目还是有不小难度，于是主办方又想到了开设两个舞台同时进行比赛：热门的新作为A类游戏占据主舞台，而老游戏则屈居B类的小舞台，观众可以各取所需欣赏自己关注的比赛。

从到场人数与影响来看，采用了以上各种策略的斗剧10大获成功，而且从比赛内容来说，本届斗剧也足够称得上近几年比较精彩的一次。《苍翼默示录CS》一战成名的猫神IV川，《罪恶装备XX AC》再度卫冕的少年队，《街霸4》与冠军只差一步之遥的梅原……短短的两天内比赛高潮不断，只需一张门票就能同时参观TGS并体验斗剧气场的玩家绝对值回了票价。回味之余，试想明年的斗剧是否还会沿用这种形式呢？我想这个答案多半是肯定的吧。（笑）

▼被视为格斗之神的梅原大吾未能夺冠，再次展现了竞技项目的残酷性。不过公平地说，梅原大吾在日本早已不是鹤立鸡群般的存在，他被后起之秀取代是迟早的事情。



让人无法淡定的新但丁
——《鬼泣》新作但丁大整容



（《鬼泣》攻略首席负责人，也给《天剑》扛过旗）：很早以前就知道《鬼泣》新作会西化，并外包给欧美开发小组，但没想到会以如此惊世骇俗的方式发表。事实上，我对开发方"忍者理论"的印象还行，技术上有潜力，ACT制作经验也在提升，哪怕《天剑》、《奴役》在动作设计和手感上离《鬼泣》还有不小的距离，但在Capcom的全力配合下，超越经典不敢说，能做得有模有样应该没问题。

目前绝大多数玩家纠结的是新但丁的整容。说实在的，新形象刚一出场时，我还以为这是但丁的远房表弟，没想到这个陌生人居然坚定地说："没错，俺就是但丁！"立即让我有天雷滚滚之感，这哪是整容，完全就是医疗事故！白发、红风衣、枪剑合一，以其狂放不羁征服了无数男女玩家的一代型男，怎么一下子就变成满脸伤痕、营养不良、非主流装扮的街头小混混了？这个形象就能迎合欧美宅男宅女的审美情趣了？不理解，真的不理解。此刻，我已经分不清眼前的是DANTE还是DANTENG了……

惟一值得安慰的是，这一作的标题没有序号，连DMC的字体用得也很"肥猪流"，若哀鸿遍野、群情激愤的鬼泣饭能把它当成个原创游戏来看待，或许心情会平和一些。惟一可以期待的是，新但丁能像魔女那样，角色形象在公布时姥姥不疼、舅舅不爱，但在游戏发售后却一路走红。当然，这种走极端的成功之路很难复制，我们只能祝小混混好运，Capcom好运了。



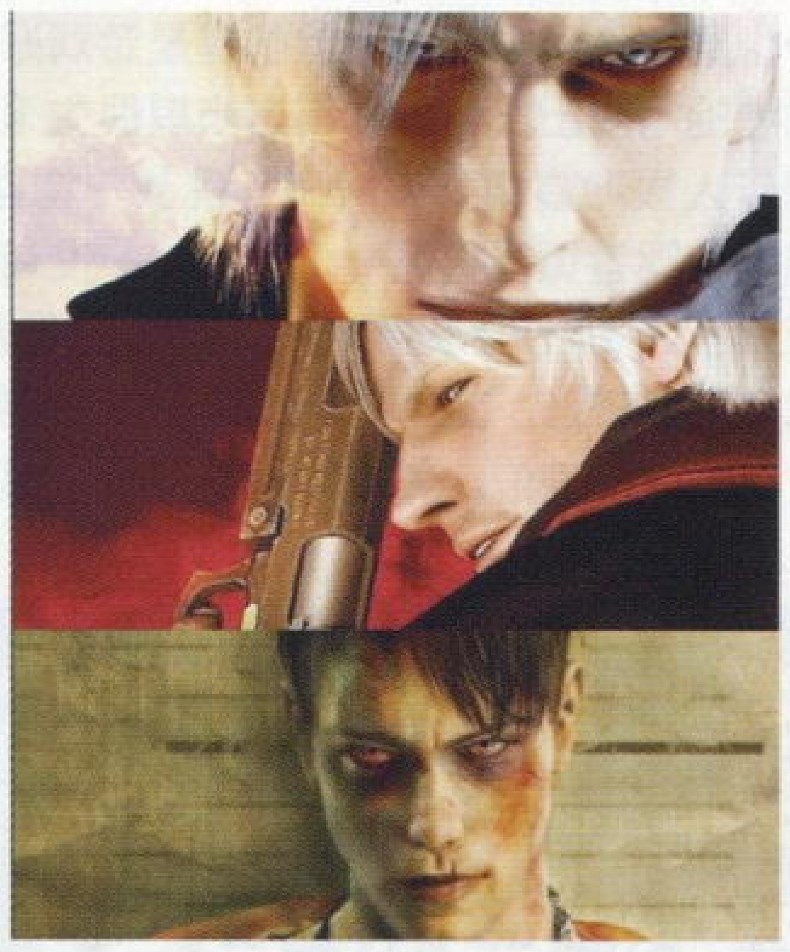
（越看新但丁越有味道的人）：敢把这个拿出来，相信官方已经有了孤注一掷的觉悟。

首先要声明，我个人喜欢但丁的新造型。这么说倒不是为了标新立异，只是仔细看着原画，看了很长时间，然后觉得这个造型无可挑剔，非常棒。除了一点点小问题——这货不是但丁。

对于"《鬼泣》系列"来说，先把游戏放在一旁，只谈造型。个人喜欢的顺序是二代但丁>新但丁>一代>四代=三代。新但丁的摇滚味十足，面孔又带着吸血鬼朋克风格的气质，虽然看上去非常异类，但是味儿十足，原画和CG的表现也都很有魅力——前提是你不知道他是但丁。也许我们只是习惯了但丁，难以接受改变。当然，厂商不应该把欣然接受颠覆的义务塞给玩家，如果对开发小组的实力有信心，为什么不干脆定义为原创新作呢？就是厂商奸猾嘴脸和求稳心态，很有可能毁了一个经典造型。



（《鬼泣》全系列游戏时间超过 500 小时）：Ninja Theory 小组将与 Capcom 合作《鬼泣》新作的消息在 TGS 召开前便有所耳闻，但第一次见到这位整了容的但丁少年还是在 15 号晚上看完《盗梦空间》三周目后回家的路上。当时我的第一反应便是："这不是真的，我一定还身处梦中，快来个人把我踢醒啊！"，然而悲剧的是，我至今都仍不得不面对这一残酷的事实，还要克制住满腔怒火不能在杂志上肆意宣泄……墨守成规并不代表不思进取，推陈出新也不见得会让粉丝欣喜买账，如果这只是 Ninja Theory 和 Capcom 联手制作的一款新作，我相信绝大多数玩家都会用相对宽容的眼光来看待它，但它既然是《鬼泣》，是斯巴达之子但丁，就势必会被推上风口浪尖。其实从 4 代开始，玩家们已经察觉到 Capcom 想要改革"《鬼泣》系列"的决心，大叔版但丁也曾一度令粉丝们哀号不绝，但 Capcom 用出色的游戏品质堵住了所有负面言论，并成功地完成了剧情时间上的递进。原本大家都满怀期待地指望着《鬼泣 5》中能把尼禄的身世好好讲一讲，谁知一腔热忱换来的却是一盆冷水，看着眼前这个与马路边打架滋事的小混混毫无差别、丝毫没有一丝斯巴达之霸气的少年，我的脑海中瞬间闪现《DMC3》中但丁一边欣赏着剑中自己的倒影，一边调侃阿卡姆说："老兄，我爸可没那么丑，你看看我就知道了"的场景，此刻对比来看是何等的讽刺啊……



▶从上往下分别是 2 代、4 代和最新的但丁。相比新但丁的造型，玩家似乎更应该关注"忍者理论"会被游戏改成什么样子。从《奴役》来看这回 DMC 恐怕是 DMD 了。

SE 自抽为哪般

——X360 游戏《最终幻想 XIII 国际版》



（PS3 版已白金，X360 美版已全成就）：综合考虑 X360 在日本的人气、游戏的口碑、目前 PS3 版的市场价格来看，本作很有可能成为有史以来《最终幻想》正传作品在日本销量最低的一作。当年 E3 展上和田洋一含笑拍肩，把《最终幻想 X III》从 PS3 独占拍到日本 PS3 独占，已经是冒天下之大不韪。如今在本作销量已经注定不会高的情况下，还要坚持再次打破自己的承诺，执意推出 X360 版，不禁令世人为之侧目，也为《最终幻想 X III》多姿多彩的人生上又填加了重重的一笔。SE 当然可以用"这是国际版"来搪塞，但玩家肯定不会买账，而且这次国际版增加的内容之差劲，堪称系列之最。事实上这次劈腿行为背后离不开微软的大力支持，微软这么做只是想告诉索尼：别以为日本战场就这么完了。从这次 TGS 微软拉来的一大票独占游戏也能看出微软欲借 Kinect 在日本发动革命的决心。

不过最大受益者当然是那些没有 PS3 的中国玩家，以前的欧美版因为锁区玩不到，如今到年底无论你玩 Z 玩 D，这次肯定都能玩上喽。

▼和 7、10、12 的国际版比起来，13 的国际版绝对是最不具吸引力的。





（最爱《FF10 国际版》以及《FF12 国际版》，《FF13》三周目达成。）：距离 PS3 版《最终幻想 X III》（以下简称《FF13》）发售差不多一年，日本的 X360 玩家终于等来了——《FF13 国际版》。我们听的没错，而且本作还是独占！按常理来说，玩过《FF》的玩家几乎都知道"国际版"这个词在系列作品中有着非同小可的分量，游戏内容的变化远非增加英文语音这么简单。将初版完美之后，待国际版发售之后重新再战的 FANS 大有人在，原因就在于国际版极为厚道的"增值内容"，小到新增 BOSS 和迷宫，大到提高难度甚至引入新的系统，作为 FANS 完全找不到理由拒绝《国际版》，从销量就能证明这一切。而反观这次的《FF13 国际版》，新增内容为 0，倒是游戏难度不升反降，惟一算得上改进的也仅仅是优化了同伴的 AI。至于附带小说的初回特典，SE 如果也打算将这个完全不算卖点的卖点作为噱头来宣传，多年以来一路跟随《FF》的老玩家也未必太容易打发了点。

"要啥自行车？！咱只是想找个借口清清货、捞点外快罢了！不是都按廉价版的价格卖了嘛？怎么还得了便宜不卖乖呢？"——这才是重点，您说是不是？

"大哥"背后永远还有"大哥"

——《如龙》变身《丧尸围城》



▲其实很多人都没有想到，《如龙》丧尸化对于其进军美国市场是很有帮助的，老美对于丧尸的热情是我们无法理解的。



（自称会移动的"《如龙》系列"攻略本）："啥？《如龙》也玩丧尸？名越稔洋疯了吗？……这不可能！这不是真的"。当我静下心来仔细琢磨 10 分钟后，我觉得其实没什么大不了的。仔细想了一想反而觉得非常合理、非常正常，名越稔洋的确是识时务者也。玩过《如龙》第一作到第四作的人都知道整个故事都以神室町作为舞台，其庞大的舞台和错综复杂的剧情都是系列一脉相承的特色。但其中也不妨出现过一个异类，那就是《如龙 见参》。说得直白点，《如龙 新章》也可以说是一个异类，但它的总体风格并没有改变，而是主角换成了街头混混，有一点热血少年立志成为黑帮老大的味道。跑题了……《如龙 见参》是一个时代剧，那么这次的《如龙 终焉》就是一场都市恐怖悬疑剧。想必各位都看腻了东城会与其他帮派的各种纠葛，换个口味来体验一下目前国际流行的丧尸也不失乐趣呢。再说你都能接受"二战僵尸"了，区区"日本僵尸"有什么了不起的？另外《生化危机》中的"舔食者君"都亮相本作了，那么后面自然少不了各种怪物，难道《寂静岭》中的"三角头君"也会登场吗？！其实我们应该这样想，结合预告片的各种零星片段，我们就能慢慢拼凑出游戏的大致剧情。某残党中的小头目 ×××× 因为不甘心输给桐生一马，自愿成为了外国某神秘组织的傀儡，而这个神秘组织的目的就是摧毁东城会，既然目的是相同的，那他们自然而然地就成了互利关系。但目前东城会的势力庞大，小头目 ×××× 根本没有与之抗衡的能力，所以借由神秘组织提供的病毒把人变成丧尸，达到借刀杀人的目的……当然以上纯属 YY，不过我倒觉得八九不离十呢。最后总结一句："换一种方式来体验一个另类的神室町要比体验绞尽脑汁挤出来的新要素要强"。



（一直关注“《如龙》系列”故事和驰星周作品）：游戏这种东西说到底是商品，生产者根据自己对市场的判断转变产品类型是可以理解的。如果说从玩家的角度出发的话，我个人是支持革新的，毕竟弄一个《如龙》角色COS的《生化危机》或者《丧尸围城》什么的至少也是一件热闹的事。但前提是游戏好玩。如果从评论者的角度出发，我觉得这步棋很失策。尽管访谈中制作人极力宣称尝试异质，挑战一切可能性什么的，但是旁观者觉得就是一个原因——没有好剧本，黔驴技穷了。“《如龙》系列”的一贯特色就是剧本十分出色，戏剧感非常强，加上爽快的战斗和可玩要素的丰富性，才有今天的地位。如果抛弃这些核心成功要素，让极道汉子们拿枪打丧尸，挑战真是太大了。制作人还信誓旦旦地说本作的故事依然精彩，你信么？我不信。表里社会的尔虞我诈，人情义理的价值冲突是系列故事魅力。硬生生蹦出丧尸来，让人如何相信剧情不缩水不变味？不过事到如今，只敢于相信新鲜事物，期待制作组给我们带来好玩的“如龙”了。

再出昏招还是审时度势

——《真·三国无双6》日本PS3独占



▶TGS展期间，KT通过网络小游戏率先透露了一些本作的人设，虽然官方没有说明他们分别是谁，但明眼人一看即知，比如这位年糕帝。



（无双总帅）：说到日本独占，不用说，很多人的第一反应都会是《最终幻想XIII》，不过《真·三国无双6》的情况有些不太一样。首先，Koei Tecmo从未说过《真·三国无双6》将是独占游戏，相反其上一代以及各种加强版资料篇都是跨平台的；其次，《最终幻想XIII》跨平台，是看中了X360在欧美的巨大号召力，而“《真·三国无双》系列”因为游戏素质和文化差异的关系在欧美的影响力一向很低。美国著名游戏网站GAMESPOT就曾因为不堪本系列的轮番轰炸，一度采用了本系列作品一律评5分的极端做法。

跨平台是第三方的最佳出路，这点不假。但日本的情况和欧美不太一样，日系厂商骨子里还是对独占更情有独钟，之所以选择跨平台也是迫于形势。很明显，如果《真·三国无双6》在日本仍以跨平台形式发售，其销量肯定会比PS3独占要高一点。但销量只是游戏收入的一部分，和厂商签订独占协议同样是回报丰厚。光荣向来是深谙此道的高手，去年的《战国无双3》便是很好的例子，在游戏发表会上任天堂不惜让宫本茂亲临现场，并对《无双》褒赏有加。上次任天堂如此高姿态地向第三方示好，得追溯到当年Capcom的NGC五连发了。如今X360在日本的销量早已突破百万大关，SONY面对微软的Kinect攻势也是心有余悸，此时光荣携《真·三国无双6》高调回归，势必会被索尼高层奉为上宾，不得不说这实在是一步审时度势的妙棋。



（《战国BASARA》死忠）：可以说是近年来一系列《无双》类游戏的销售情况促成了《真·三国无双6》的PS3独占。去年《战国无双3》的案例说明，对于部分游戏类型来说，高清才是惟一正确的选择，因此下一部《无双》回归高清阵营是顺理成章的。而今年《战国BASARA 3》狂销50万，其中Wii版销量约10万，只占了20%。光荣自己的《北斗无双》热销60余万套，而X360版销量不到5万，所占比例还不到10%。以上这些数据表明，日本《无双》类游戏的最大市场还是在PS3上，而且远远大于Wii和X360。当然选择跨平台肯定比独占的销量要高，只是能高多少是个问号，倒不如以独占来追求回报。若是单纯以销量计，与其选择跨PS3、X360或PS3、Wii，倒不如直接上三个平台算了。

而《战国BASARA 3》的热销对于“《无双》系列”来说是个警告，《战国BASARA 3》能够卖过50万，很大程度上要归功于最近几年“《无双》系列”的不振。Koei Tecmo的当务之急就是立刻推出《无双》新作来收拾旧山河，要知道Capcom手上很有可能还有《战国BASARA 3 英雄外传》这张牌没打出来。《真·三国无双6》和《高达无双3》肯定都会在本财年内发售，为了保证按时上市，只做PS3版也是一种无奈的选择。

一场让FANS心凉的盛宴

——《偶像大师2》变成女性向游戏？

每个游戏展之所以都能成为玩家的节日，是因为展会上会公布大量游戏情报。不过这些情报并不全是令人高兴的，也有令人悲哀甚至愤怒的情报。对于所有《偶像大师》的支持者来说，本届TGS无疑便是一场让FANS心凉的盛宴。作为一款FANS向游戏，制作人一连公布了多个严重打击FANS情绪的情报，在日本游戏论坛上获得了前所未有的负面评价。





（《偶像大师》铁杆粉丝，曾为《X360专辑》撰写了近30页的全国第一篇《偶像大师》攻略）：此次TGS展之行，笔者的最大目的自然是9月18日举行的《偶像大师2》现场EVENT，届时有多名声优以及游戏制作人到场。但是本次EVENT上公布的情报几乎都是负面的。

首先是龙宫小町四人组已确认不能由玩家培养，这条消息带来的杀伤力不言而喻。不过老玩家应该知道，钉宫理惠（水濑伊织的声优）向来对本系列的活动漠不关心，而高桥智秋（三浦梓的声优）如今主要在艺能界发展。也许正是因为她们不能全身心投入，所以制作组才出此下策吧。

其次是3名男性偶像的加入。很明显，此举是针对女性市场，如今日本ACG界萌系作品已经泛滥成灾，针对女性市场无疑是一招妙棋，NDS版里的伪娘已经是制作组的一次尝试。不过本系列一直都堪称次世代美少女游戏的看板之作，硬要将其扯到女性市场简直不可理喻，此举已经触及了FANS的底线。

前两条还都只是令人失望，本作在游戏性方面的弱化实在太让笔者伤心了。原为街机的《偶像大师》本来在国内毫无名气，但在一大批FANS的大力推广之下，如今系列在国内玩家中已是众人皆知了。前作除了萌要素满载以外，出色的对战性亦是其能在中日玩家间获得极高评价的重要原因。只是由于2006年国内X360普及量不高，使得国内玩家很少有人能真正接触到这个精髓。本以为2代的推出会让系列在国内更加火红，但目前已确认2代取消了网络对战，也不会有随多周目开启的隐藏要素。之前在试玩的时候，笔者就感到，2代的对战几乎已经变成一个纯粹的音乐游戏，前作强调的实力、发挥和战术这三大要素荡然无存。当时笔者还心存侥幸，没想到制作人竟斩钉截铁地宣布2代只能和NPC对战，难怪系统简化到如此地步！

《偶像大师》作为一款至今仍无人能模仿的特色游戏，其价值远不是普通美少女游戏所能比拟的。2代的诸多变化完全将FANS漠视到了极点，难怪有人愤怒地质问：人究竟要多傻×，才能做出这样的事情。好在距离游戏发售还有一段时间，如果制作人能够重视玩家的呼声，还是来得及改正缺点的。不然前作多年辛苦积攒起来的人气，恐怕在本作还没推出之前便已经败得干干净净了。



（X360版两作全成就达成）：用自掘坟墓来形容NBGI对《偶像大师2》动的手术是再恰当不过了，其中最令人难以理解的是3名男性偶像的加入。如果单纯是为了吸引女性玩家，应该效仿《心跳回忆》才对。从目前来看，新公布的3名男性偶像无论是造型还是动作显得太娘，特别是御手洗翔太完全就是一副女孩样。而且女性玩家对声优的要求非常之高，这3位声优实在是太缺乏名气了。此举绝对会成为两边不讨好的举动。

期待游戏

最后一个话题，自然还是期待游戏啦。各位不妨在看过整本 TGS 特刊之后，再静下心来想想自己的期待游戏又是什么。由于各位读者们获得信息的渠道和我们不同，所以出现一些差异也是很正常的。其实期待游戏的这个过程，有时比实际玩到游戏还要开心，大家说是不是这样呢？



今年 TGS 期待的游戏还是挺多的，一眼望去皆是各种“神作”，不过说到最期待的游戏那要属三上真司的《征服》了，就像光盘里说的那样，这种快节奏的游戏的的确确就像是为自己量身定做的一样。另外游戏的第二个挑战 DEMO 相信玩家们一定都玩上了，不知道成绩如何呢？对于一个第三人称视点的射击游戏来说，节奏越快，其实越容易不适应，不过《征服》的魅力就是其 AR 模式的引入，做到“快中有慢”、“慢中求稳”这么一个原则。而且游戏也不是单纯地走“纯射击原则”，各种掩体、滑行、甚至格斗要素一应俱全，也为游戏本身引出了丰富多样的玩法。

了解三上真司的人都清楚，作为蛰伏在白金工作室整整 3 年后的第一款“正 GAME”，这才是他想做的游戏。用他自己的话来说，《征服》是有着 1000% 浓度快感的游戏，让你无时无刻不为之疯狂。Vanquish 中的“V”也同时包含着 Victory（胜利）的意思，抛开网络要素，全心全意地投入于单机部分的制作，不求全、但求精。



期待游戏：《GT 赛车 5》、《阿修罗之怒》、《索尼克滑板 自由竞速》、《战神 斯巴达之魂》、《如龙 终焉》

感想：日本游戏业真的复苏了吗？走在 TGS 会场中，不禁产生这样的疑问。与官方的统计数据一样，本届 TGS 的人流量绝对是历年最多，尤其是在 Capcom、Level-5 和 SCE 三大展台围起来的一片区域，已经达到了观众完全饱和的地步。无论是会场人气还是展出的游戏阵容，TGS 2010 都没有令人失望！



《异说 012 最终幻想》的登场对我个人而言是个不小的惊喜，毕竟在上一作中我就投入了数百小时，差不多搭进去了整个春节假期，笑。从 TGS 上公布的一些新作续报和 PV 影像来看也是相当给力，已经有点迫不及待想要玩上了。《漫画英雄对 Capcom 3》也在期待新作的行列之中，虽然我不太擅长玩格斗游戏，但这作的整体风格非常对胃口，所以哪怕只是跟 NPC 打打也不错啊……另外看了亲赴 TGS 会场的几位小编试玩 Kinect 的影像后，我对这款体感设备的期待度再上新高，只是听说如果穿裙子的话就无法识别腿部动作，这让我这个万年裙子党感受到了前所未有的压力 orz。



最期待游戏：《最终幻想 X IV》

去年的中关村展台让人印象深刻，在 TGS 看见简体字和中国人原创的游戏让人欣喜。今年的中国文化展台比去年更上一层楼，来自国内的参展厂商数量激增，虽然是网游为主，但是看到我们中国原创的作品亮相 TGS，心中的自豪难以言表。加上今年爆出《最终幻想 IV》和《怪物猎人 边境》分别被两家国内大厂代理的消息，虽然忧心忡忡，但心中更多的还是期待。如果说去年的中国展台过于冷清的话，今年的情况就要好很多，其中一款武侠背景的动作网游 CG 和游戏画面比较抢眼，引来不少外国朋友驻足围观，还有一家著名的美国媒体在展台上采访取材了很久。很多人都说中国的网游质量不佳，但是我们如果没有对自己执着的信心，将来能受到中外玩家真心好评的大作从何孕育？对于一些人来说游戏好玩是一切，哪国出品不要紧，这当然无可厚非。但是我更愿意尽一切力量积极支持中国的游戏，哪怕现在来看失望居多，但相信终有一天我们中国人也能拿出让人骄傲的原创作品，让期盼试玩的外国人排上 3 小时队。



期待游戏：《怪物猎人 携带版 3rd》

只要是玩过系列前作的人，说不期待《怪物猎人 携带版 3rd》那百分百是假话。从《2G》到《3rd》，原本一年一作的开发效率，玩家却花了近三年才盼来 PSP 平台的新作，老卡的所作所为实在是人神共愤。由于新作是基于去年在 Wii 平台上推出的《怪物猎人 3 tri》制作，所以新鲜度略有折扣，不过好在老卡制作《3 tri》时颇有心计地有所保留，这次《MHP3》作为完整版恢复了全武器，又加入了些许新怪物新场景，新老猎人的胃口无一例外都被吊到了极点。十月中旬，Capcom 将在其官网放出本作的试玩 DEMO 以供所有玩家下载，毫不夸张地说，这小小的 DEMO 在如饥似渴的 FANS 手中玩上整整一个月是绝对绰绰有余，剩下的就是静候游戏正式发售即可。

12 月 1 日，让时间过得再快一点、再快一点、再快一点吧……



这次的 TGS 比较出人意料，无论是大作的续篇、外传还是原创，都有十分给力的作品存在，因此自己期待的游戏也能列出一长串来。近在眼前的有《终极忍者风暴 2》，可是不知道有没有时间恶补一下漏了上百集的动画；与《火影》同为 CC2 开发的《阿修罗之怒》极度风格化，狂放的动作游戏也是我所喜爱的；从未关注过的《幻境神界》这次真的让我眼前一亮，场景设计美不胜收，深得我心；三上的《征服》对越肩视角射击的见解很独到，值得认真体验；《ICO》和《汪达与巨像》的高清重制版，多年前的感动回归，绝对第一时间入手；《如龙 终焉》变成“丧尸围町”对于我来说还比较容易接受，至少没有像名越先前说的那样“打上宇宙”；前作没有好好玩，这回的《机车风暴 启示录》一定要修练一下，破坏要素太爽了；《MVC3》的新角色还在增加，不知道什么时候是个头，到时一定主修但丁、大神、乔伊，向神谷致敬；神乎其神的《小小大星球 2》自是不用多说，只可惜要等到明年，唉……最意外的当然是在“斗剧”上公布的《铁拳 TT2》，沸腾了，燃烧了！明年夏天有街机版，家用机版怎么也要 2012 去了，到时就和《街霸对铁拳》一起入手吧，啊哈哈哈！



由于没有《洛克人》系列”的正统续作，因此洛克最期待的游戏自然就是《怪物猎人 携带版 3rd》了。因为本人最喜欢的武器——弓在本作中终于得以回归！想当初《怪物猎人 3tri》刚公布之时，得知弓因为难以实现在水中的动作而取消后，洛克就失落了很长一段时间，毕竟追加了新怪物新场地，还有全新的海战和更稳定的联网模式，却偏偏不能用自己喜欢的武器去开荒，心里确实难受。而新作《怪物猎人 携带版 3rd》不仅几乎囊括了《怪物猎人 3tri》之前所有作品的怪物，还追加了全新的场合和新怪物，在系列登场的 12 种武器也得以全部保留。目前惟一的遗憾就是 10 月放出的试玩版中只能体验到 9 种武器，其中弓箭、铳枪和狩猎笛被“残忍”的删除了，着实让人怨念……让 12 月 1 日快点到来吧！

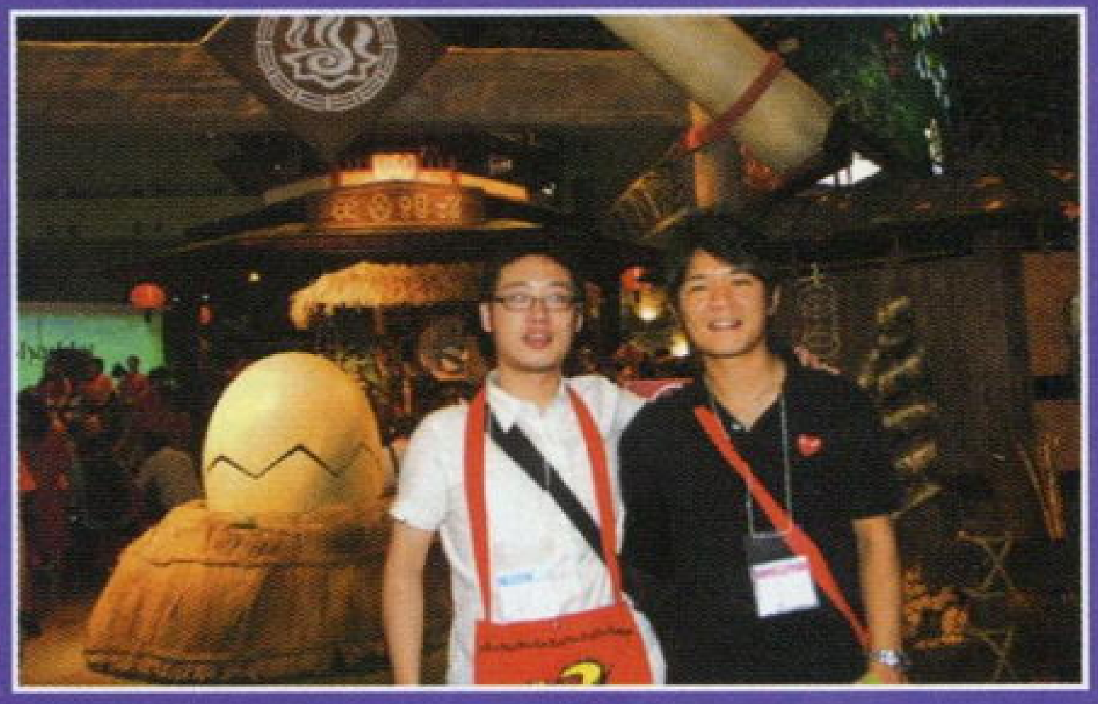


《真・三国无双 6》毫无疑问是个人最期待的游戏，现在的情报需要到 11 月 A 上才能正式公布，不过已经让我心潮澎湃了。这次游戏改为日本 PS3 独占，也省去了我考虑买哪个版本限定版的烦恼，这是独占对于我来说最大的好处。（笑）过去几年里光荣涸泽而渔，疯狂榨取《无双》的剩余价值，不单市场和玩家疲劳，ω-Force 也是才思枯竭。如今经过 3 年的时间调整，再加上《北斗无双》和《战国 BASARA 3》的成功先例，《真・三国无双 6》的爆发是值得期待的。另外需要提醒一下大家的是，若将 PS3 比作 PS2，那么《真・三国无双 5》相当于《真・三国无双》，而《真・三国无双 6》就是《真・三国无双 2》啦！

《重铁骑》是个人次期待的游戏。Xbox 上的两作我一直都想玩，只是无缘得见，直到某编加入编辑部之后我才得偿所愿，亲自体验后发现果然非常震撼。“《铁骑》系列”以操作复杂而著称，其控制器结构之复杂堪称史上第一，如果 X360 版和过去一样需要买一套控制器才能玩，那我多半还是不会出手，毕竟花几千大洋买一套只能玩一个游戏的控制器实在太不值了。但改为 Kinect 操作之后，这一问题迎刃而解，而且操作肯定更加灵活，这就更不能错过了！



最期待的游戏是《GT 赛车 5》和《MHP3》，都是经过漫长等待才最终修成正果的艰辛作品，通过试玩后确定游戏素质大好无疑，一个 11 月 3 日，一个 12 月 1 日，年底时间要不够用啦！



▲尽管在以上发言人里，《怪物猎人 携带版 3rd》仅是两人的最期待游戏，但如果算上编辑部里的美编、非编等等幕后工作者，《怪物猎人 携带版 3rd》以绝对的优势当选编辑部最期待游戏。其实不光是编辑部，根据本刊和《掌机王 SP》的读者来信，《怪物猎人 携带版 3rd》也是全国玩家最期待的游戏。当雷电把这个消息告诉辻本良三先生之时，他也是有些喜出望外，瞧这哥俩乐的。

DREAM lv.1
游园惊梦
SCE
展台秀



SCE 声势浩大，尽显王者之风

文 脆薯条　摄影 雷电
美编 一刀　插画 小月生子

作为东道主的SCE可谓是财大气粗，整个展区算是TGS 2010上规模最大了的。而且其中包括了好几个游戏的3D试玩区，这是其他展区中很少能够看见的。由于MOVE刚刚发售，所以整个展区中有很大一块是属于MOVE的。在两天的媒体日中，排队试玩MOVE的人非常多，这和旁边排队试玩3D游戏的人群成强烈的反差……对应MOVE的游戏试玩也是琳琅满目，有《杀戮地带3》、《生化危机5》、《肉弹》、《小小大星球2》以及《Me&MyPet》等等等等，实在是令人眼花缭乱。在开馆不到半小时左右，这里就排起了长队，有些游戏的等待时间甚至需要80分钟……


■放眼望去，种类繁多的试玩台让人眼花缭乱。



■各种体感新作大受试玩者欢迎，《捉猴啦！》和《Move英雄》都是代表索尼系主机的大作。



■《杀戮地带3》3D试玩台的受欢迎程度极高，排队等待的玩家也可以带上第二副3D眼睛观看3D画面解闷。



■《东京丛林》，在东京丛林中体验野生动物之间的生存之战！


■各种新作的影像在SCE展台中密布的屏幕上循环播放。

SCE 的头号焦点绝对应属《GT 赛车 5》，整整一排试玩机就没有空闲的时候，而且每一台试玩区都配备了方向盘，实实在在地让玩家爽了一把《GT 赛车 5》。另外游戏还有另一个 3D 版的试玩，作为真饭的雷电一进门就直奔 3D 试玩区，真是精神可嘉。其他 3D 游戏试玩大多都是我们耳熟能详的自家大作，《杀戮地带 3》、《机车风暴 3 启示录》等等。第三方的部分游戏试玩同样在 SCE 的展台中各留有 2 台试玩，如果在其他展区中排不上位置，到 SCE 这边碰下运气也是不错的选择。比如我试玩的《征服》就有 2 关是在 SCE 这边排队的，还有 SE 的《皇家骑士团 命运之轮》等等。




■《GT 赛车 5》试玩台分为 3D 和普通两种，背靠背排列，每边 4 台舒适框体，仍旧无法满足极大的需求。



中央的大屏幕在两天的媒体日中主要介绍了 SCE 今后的两大目标——MOVE 与 3D，进场的观众纷纷佩戴 3D 眼镜感受这种全新的游戏体验。屏幕下方自然是被围得水泄不通，在场的工作人员不得不围起人墙，保持后面道路畅通。

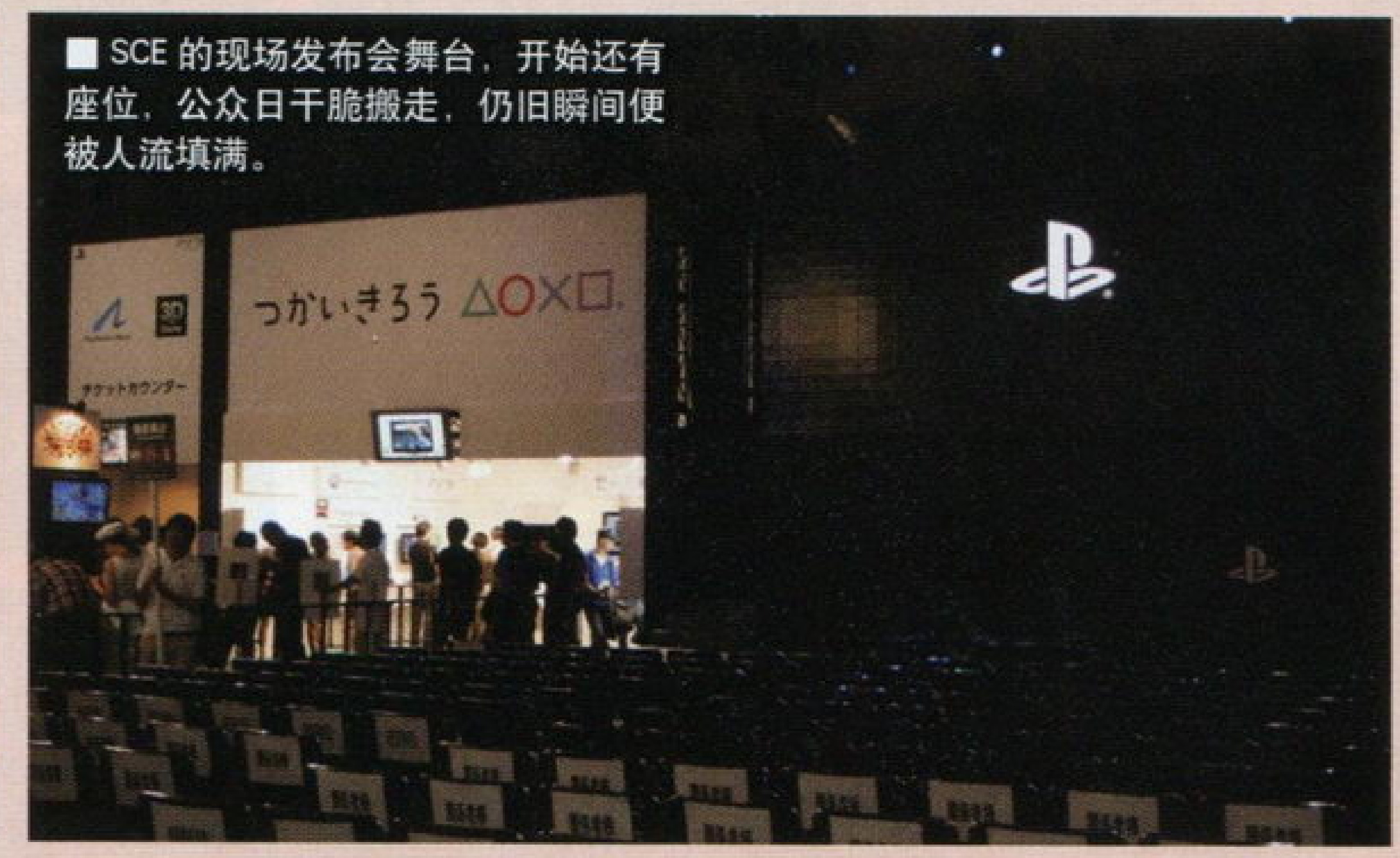
这次 SCE 展台给人的总体印象简单明了，那就是——只要你来到 SCE 展区，就肯定能玩上好一阵子。SCE 的展台小姐也非常亲切，试玩时总会询问是否熟悉操作等等，而且领到 PRESS 后只要不明目张胆地对着屏幕拍摄的话，她们是绝对不会上前干预的。一天的展出结束之后，两排展台小姐身着清一色的黑、白装束向前来参观的人群鞠躬，那个场面实在是让人肃然起敬，地主之谊尽显。


■ SCE 的 Showgirl 人数堪称本届 TGS 之最，素质也相当不错！




■ Showgirl 会以最投入的态度与你一同进入 3D+Move 的世界。


■《怪物猎人 携带版 3rd》限定版主机！考验猎人勇气的时刻到来了！



■ SCE 的现场发布会舞台，开始还有座位，公众日干脆搬走，仍旧瞬间便被人流填满。



■要想玩到 SE 的部分 PSP 作品，排队地点选在 SCE 展区比 SE 展区要容易一些……



■ Move 是 SCE 本次 TGS 的重点宣传项目，在体感领域与 Wii 和 X360 的血拼实在激烈。

文 星夜　摄影 雷电　美编 一刀　插画 小月生子

《最终幻想 XIII 国际版》本应是本届 TGS 微软展台的大热点，不过可能是因为关注该作的玩家都已经买了 PS3 版，此次微软展台对这款重磅大作处理得相当低调，其试玩台混入其他普通游戏中，并没有大屏幕或大招牌以突出显示。微软的新作试玩区保持了以往的风格，排队试玩的观众数量也和往年一样并不是很多，诸如《征服》、《恶魔城 暗影之王》、《丧尸围城 2》等大作，如果在其各自厂商那里排队时间太久，转而到微软展台排队是个不错的选择。



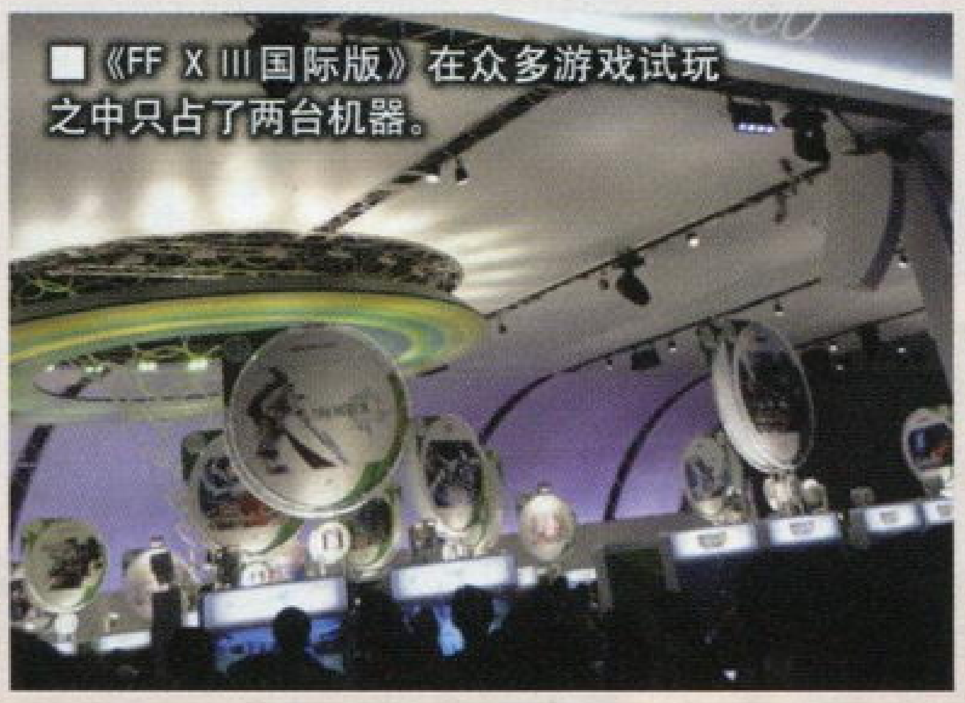
■Kinect 试玩区占据了微软展区的最大面积，上层的大电视前的平台上，会有 Showgirl 全天候轮流蹦跳，卖力投入程度令人敬佩！



■公众日里，《FF XIII国际版》也要排上 40 分钟才能玩到。



■要的就是这种投入感！



■《FF XIII国际版》在众多游戏试玩之中只占了两台机器。



■布满 X360 游戏封面的走廊，陈列柜中是现代感十足的新型号 X360 主机。



■《丧尸围城 2》的微软展区部分试玩台比 Capcom 本社的试玩台好排多了。

微软展台的绝对焦点无疑是 Kinect。Kinect 展区的面积不算太大，但是采用了双层结构，上层是一个小舞台，几个 Showgirl 不间断地进行试玩演示。连续玩几个小时的 Kinect 绝对是个重体力活，任凭你精力再旺盛都吃不消，更何况是几个纤纤弱女子。所以在台上蹦蹦跳跳的 Showgirl 们也分为几班轮流上阵。演示效果最理想的当属 Konami 的《跳舞进化》，Showgirl 们跟着 Lady Gaga 的舞步跳动，轰隆隆的音乐声响遍全场。在场馆的任何一个角落都随时有可能听到女孩的尖叫声，那准是微软 Showgirl 们在玩《Kinect 大冒险》、《Kinect 运动》之类游戏。



■陈列着新型主机和 Kinect 套装的陈列柜，下面是 Kinect 对应的游戏。



■美式角色扮演游戏《神鬼寓言 III》在 TGS 上的宣传并不算大张旗鼓，只在小房间内提供了 4 台试玩机器。



■微软的 Showgirl 敬业度一流，除了每日都蹦蹦跳跳之外，上午会围着绿色围巾，下午就会解下来……你懂得。

DREAM lv.1 游园惊梦 MICROSOFT 展台秀



Microsoft 赤膊上阵 欢乐跃动





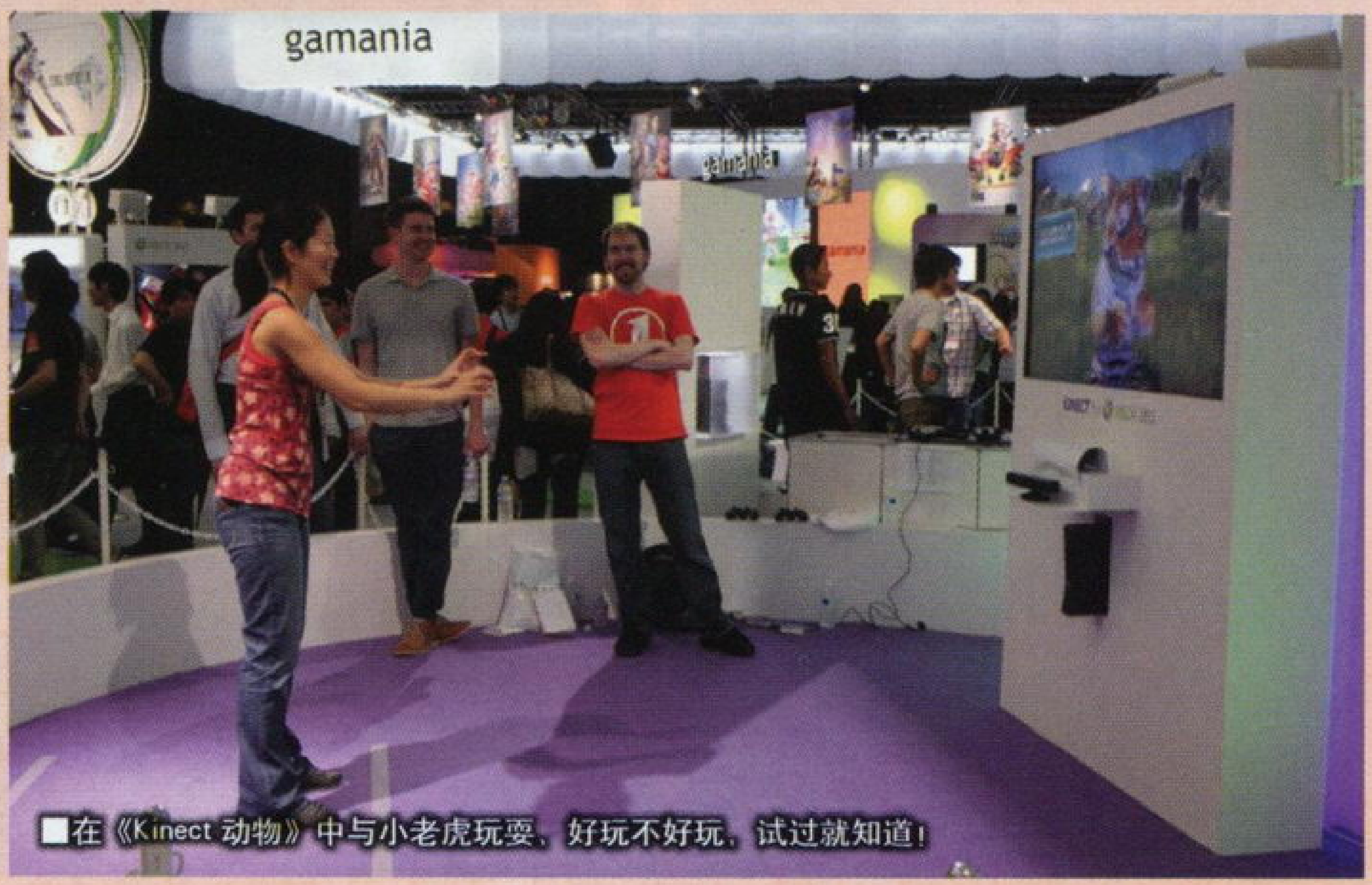


■前来试玩 Kinect 的玩家都沉浸在游戏之中，完全不在乎大庭广众之下的形象问题，玩就要玩个痛快嘛!

Kinect 试玩区面积虽不大，但每个试玩机准备的空间却是全场最宽敞的，当然这也是 Kinect 的必然需要。有两个试玩台是媒体专用，一个是面向日本媒体，还有一个是海外媒体。前来拍录像的日本媒体络绎不绝，拍摄过程很有日本综艺节目的欢闹感觉，看来日本媒体这次对 Kinect 也是兴趣浓厚。因为供普通观众试玩的试玩台只有两个，所以排队时间非常漫长。每个半圆形的试玩区里都准备了两部 Kinect，使用其中的一部时，另一部就用白纸遮住。每一局试玩刚开始时经常出点小故障，所以两部 Kinect 要随时轮流使用，不过进入到实际游戏后几乎没有发现突然失灵的情况，倒是偶尔有试玩者一脚就把鞋踢向屏幕或 Kinect，把旁边的工作人员吓得半死……看来 Kinect 发售后类似的事故报告肯定少不了。



■XBLA 游戏的试玩台排出了长长的队伍，下载游戏的素质越来越高了。



■在《Kinect 动物》中与小老虎玩耍，好玩不好玩，试过就知道!



Capcom

最热闹的试玩台，最难排的队伍

文&摄影 雷电　美编 一刀　插画 小月生子

Capcom在TGS上的重头是日系玩家喜爱的《怪物猎人 携带版 3rd》和《逆转检事2》两款掌机游戏，这两个游戏的试玩区占据了较大场地，其他作品则有序地排列在一起，并在不用排队的小黑屋中循环播放各款新作的高清预告影像，黑暗的房间增强了观影效果，宽敞的入口和出口让人轻松通过，展出效果出众。

Capcom本年度最重要的作品莫过于《怪物猎人 携带版 3rd》了，内容及其丰富的系列最新作是多数到场的玩家首选的试玩作品，整个试玩区以狩猎民族的木屋、神社和各种精致的饰物搭建起来，和新作中要展现给玩家的浓浓的和风完美吻合，细致的环境绝对配得上本作的重量级地位。

与之相邻的《逆转检事2》试玩区则色彩清淡，围墙上印着粉色樱花和蓝天，在热闹的会场中划出一块清净之地，试玩者围坐于乳白色的圆桌旁，静心体验逻辑与智慧的博弈。

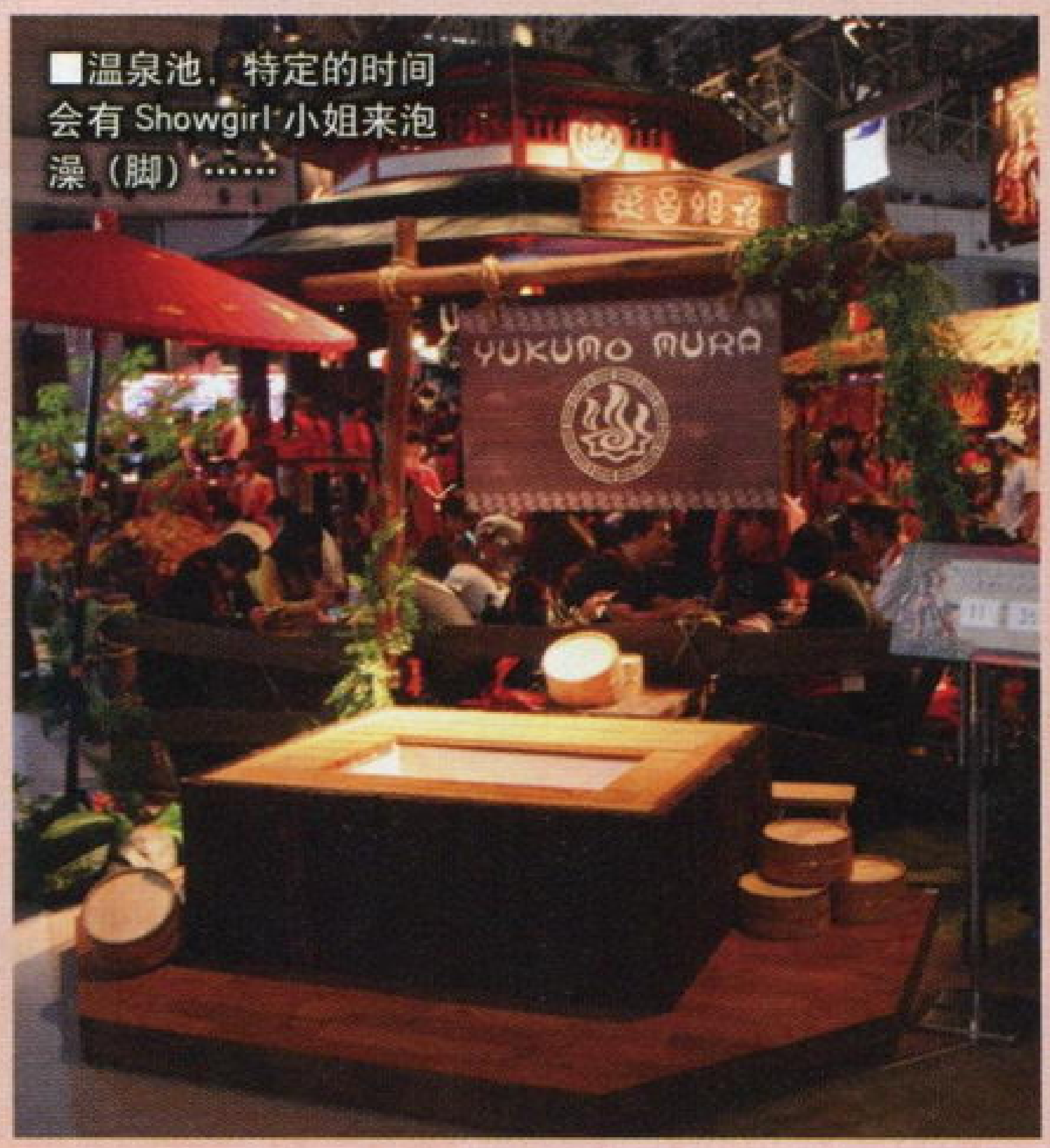
其他三款重头作品《洛克人 宇宙》、《丧尸围城2》和《漫画英雄对Capcom 3》则与播放厅一起排列在展台的一角。



■《怪物猎人 携带版 3rd》的试玩区是整个会场中布置的最细致的场景之一，和风浓重，进去就不想出来呀~



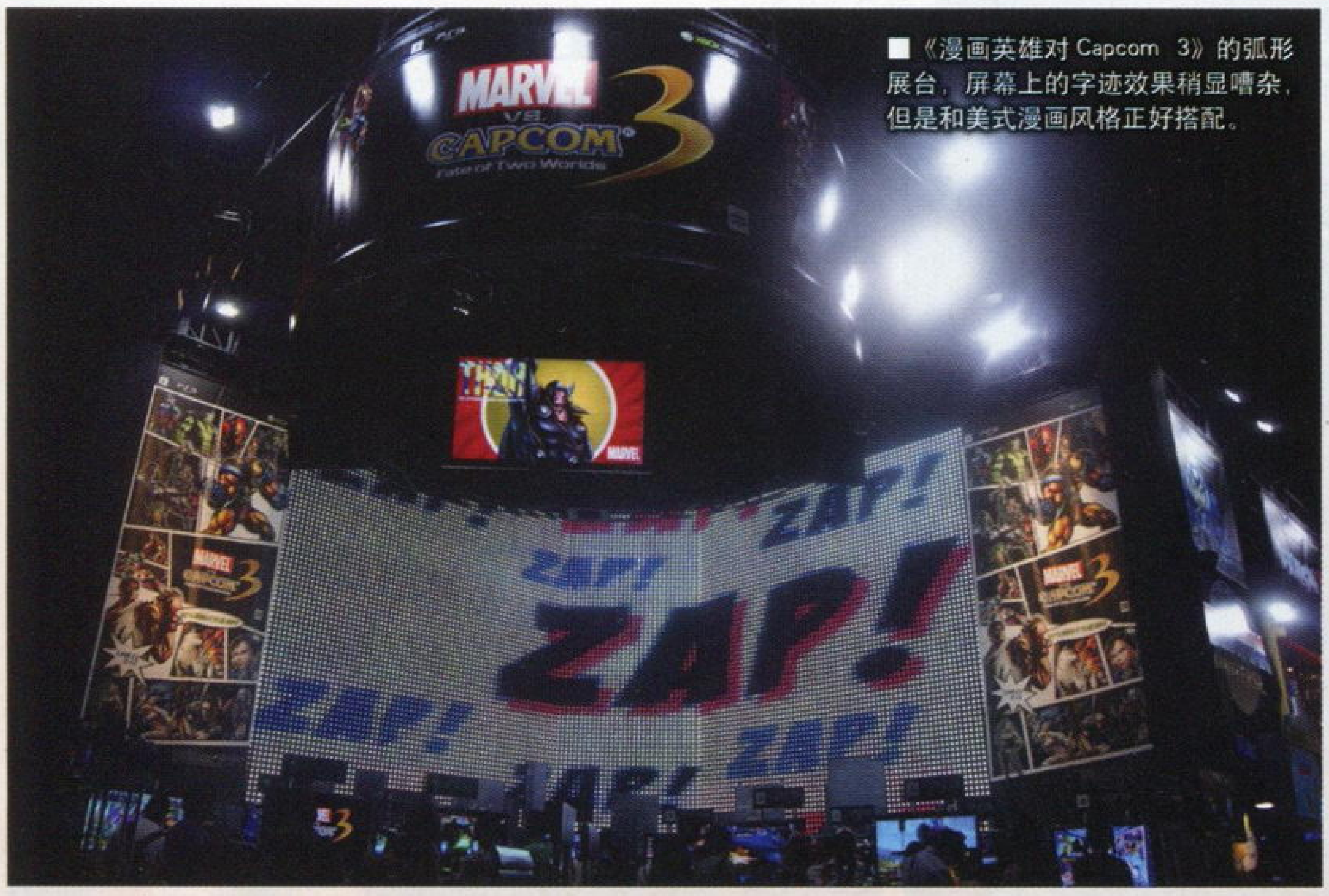
■猫猫在向你招手呦！你还走得动吗？



■温泉池，特定的时间会有Showgirl小姐来泡澡（脚）……



■试玩区人满为患，大家都神情严肃。



■《漫画英雄对 Capcom 3》的弧形展台，屏幕上的字迹效果稍显嘈杂，但是和美式漫画风格正好搭配。


■进入《MHP3》试玩区的正门，经过漫长的排队之后终成正果的玩家将在这里接收神圣的洗礼——带上《MHP3》漂亮的红色小布包赠品。


■《丧尸围城 2》试玩区内部的守卫哥，非常敬佩其站岗的功力！鞠躬 orz



■能称得上漂亮的丧尸只应天上有，地上能得几回闻？

《丧尸围城 2》的试玩区虽然不大，但是试玩过程中的各种小环节很有新意。入场前必须检查试玩者的身分证件，确保 18 岁以上才可进入，因为里面实在太过暴力……排队进入试玩等待房间后，抬头的屏幕上播放着各种丧尸电影的预告片，其中自然少不了稻船敬二首次监督的电影作品《丧尸围城之尸病污染》，断头断肢串胸破肚……门旁工作人员扮演的守卫手持霰弹枪，等待的几分钟内做到“真 · 目不斜视”。试玩时间一到会有女丧尸大叫着破墙而入，刚才的守卫大哥用霰弹枪招架，试玩者火速撤离“险区”。那几个女丧尸是我见过的最漂亮的丧尸了……

《洛克人 宇宙》的关卡创建是亮点，试玩后会送给玩家一条毛巾。结合了 Capcom 人气角色和 Marvel 那些世人皆知的超级英雄的《漫画英雄对 Capcom 3》的对战试玩台全天候人流涌动，大屏幕上超炫的画面和全部面向外面的试玩台屏幕让众多玩家驻足观赏。

可以说 Capcom 是今年 TGS 上最红火的厂商之一，有《MHP3》这样如日中天的全民型作品保驾护航，还用担心今年的收成吗？


■Showgirl 和御剑的人像“常年”站在一起，美女帅哥，还非常般配呢！


■出自《逆转裁判》系列”的人物——大江户战士也在现场炒热气氛！


■《MHP3》的试玩区的照片不论怎么拍都拍不够，每个角度看都那么美好。这就是猎人的天堂吧……



■《洛克人 宇宙》的展台小姐们，它们……为什么带着兔耳朵？



■Capcom “大黑屋”剧场头顶的广告牌，里面的大屏幕会播放这些作品的影像。


■《逆转》区的周边展示柜里，大江户战士也是绝对的人气角色。

文 脆薯条 摄影 雷电 美编 一刀 插画 小月生子

今年SEGA展台无论是规模还是布局都显得格外醒目，各种大作试玩区是一个接着一个，让人感觉气势十足。而且从现场的人气来看，丝毫不输给主力厂商SCE。想必各位都清楚SEGA的招牌大作，从展台大屏幕左侧的《如龙 终焉》展区开始，轮番播放的预告片就不断地震撼着每一个人，旁边排队想去看小黑屋影像的人更是一排长龙。紧接着就是重量级游戏《征服》的试玩区，整整三排不下20台的试玩机都无法满足不断前来挑战的玩家，每个试玩的玩家都能获得特别的影像DVD——《征服》特别影像爱藏版……接下来则是名越稔洋的《如龙 新章》试玩区，前来试玩的人也是络绎不绝，两大《如龙》新作可谓是替SEGA挣足了面子。这里也是展区里人群最为集中的地方。



■《如龙》的“夜店小姐”是整个展会上最靓丽的风景线之一，据说最左边身着蓝色旗袍的美女是中文老师呢！



■《如龙》两款新作，两个主角从这个角度看还是蛮像的嘛！



■《征服》是当仁不让的人气王，三上真司也亲自出现在舞台上为自己的新作增势。


■《梦幻之星 携带版2 无限》的试玩台面积虽小但是容量很大。


■《索尼克》和身着女仆装的Showgirl站在一起，怎么看都很违和……哈。



■非常敬佩本次展会上COS丧尸的几位工作人员，那投入的表演……真的让人毛骨悚然！



■《轻音》在日本的高人气让改编游戏的人气不输传统强作，这就是音乐的力量！



■《如龙 新章》的试玩台，展会期间游戏还未发售，想在购入之前一睹游戏芳容的玩家不在少数。

DREAM lv.1 游园惊梦 SEGA展台秀



大作云集，交相辉映 SEGA



■《光明之心》！套上光明2字，那FANS的队排得就像长龙。



■《战场女武神》也紧锣密鼓地公布了PSP版新作，看来掌机才是其最擅长的战场啊！女武神V5！

继续往左侧来到《战场的女武神3》的试玩区，一走进试玩区便能看见游戏女主角的COSER，在这里求合影的人也得逐个排队……放眼一望后面的试玩机，一片片黑压压的人头早在那里跃跃欲试了。这还没完，后头还有《梦幻之星 携带版2 无限》的试玩区，制作人酒井智史也出现在了试玩区，人气依然不减。整个展区真的是没完没了，继续绕路来到《轻音 放课后Live》与《光明之心》的试玩区，尤其是《轻音》的试玩区，虽然试玩机只有区区5台，但此处的人气差不多都快盖过了《如龙 新章》的试玩区。公众日的第一天在老远就能听见那里传来“K-ON、K-ON”的叫声……

除了游戏试玩非常给力外，SEGA展台的Showgirl也是同样出色。除了游戏试玩区里受人瞩目的Showgirl外，《如龙 终焉》中的几位夜店小姐也悉数登场，算是当天TGS 2010中最为耀眼的时刻了。纵观整个SEGA展区，几个游戏试玩区差不多都被人流挤得寸步难行，绕着SEGA展区走一圈就一个感受——人那个多呀！想要玩上几个重头大作，起码得花上一整天时间。



■《光明之心》中卖面包的女仆也来到会场上兜售面包，哦不，游戏……别做梦了！12月才发售呢！



■名越稔洋站在《如龙》的Showgirl小姐中间介绍自己的新作，不管在哪儿，老大劲头都十足。

DREAM lv.1
游园惊梦
KONAMI
展台秀



Konami

现代感十足，新作力道不足

文&摄影 雷电　美编 一刀　插画 小月生子

Konami的展台依旧以红色为主色调，极具现代感的不规则红色长条层叠组成的上顶非常漂亮。Konami最受关注的“《潜龙谍影》系列”在今届TGS中并没有太多作为，早已发售的《MGS和平行者》仍旧拉出来撑场，《MGS崛起》只在大屏幕上一遍遍重复着E3那段影像，倒是在微软的发布会上演示了一些斩切的细节。于是在今年Konami的展台上，不仔细观察，几乎看不到《MGS》的身影。不过小岛秀夫依旧活跃于舞台上，报道《MGS和平行者》取得的优秀成绩，与之相对，小岛参与制作的《恶魔城 暗影之王》则是本次Konami的重点展出作品，这款有些像《战神》的动作游戏是否能将PS2时代开始就在家用机上一蹶不振的“《恶魔城》系列”拉回聚光灯下呢？请看各位小编的试玩报告吧。



■《恶魔城 暗影之王》的宣传画实在太美了，我愿意驻足观赏它1分48秒！



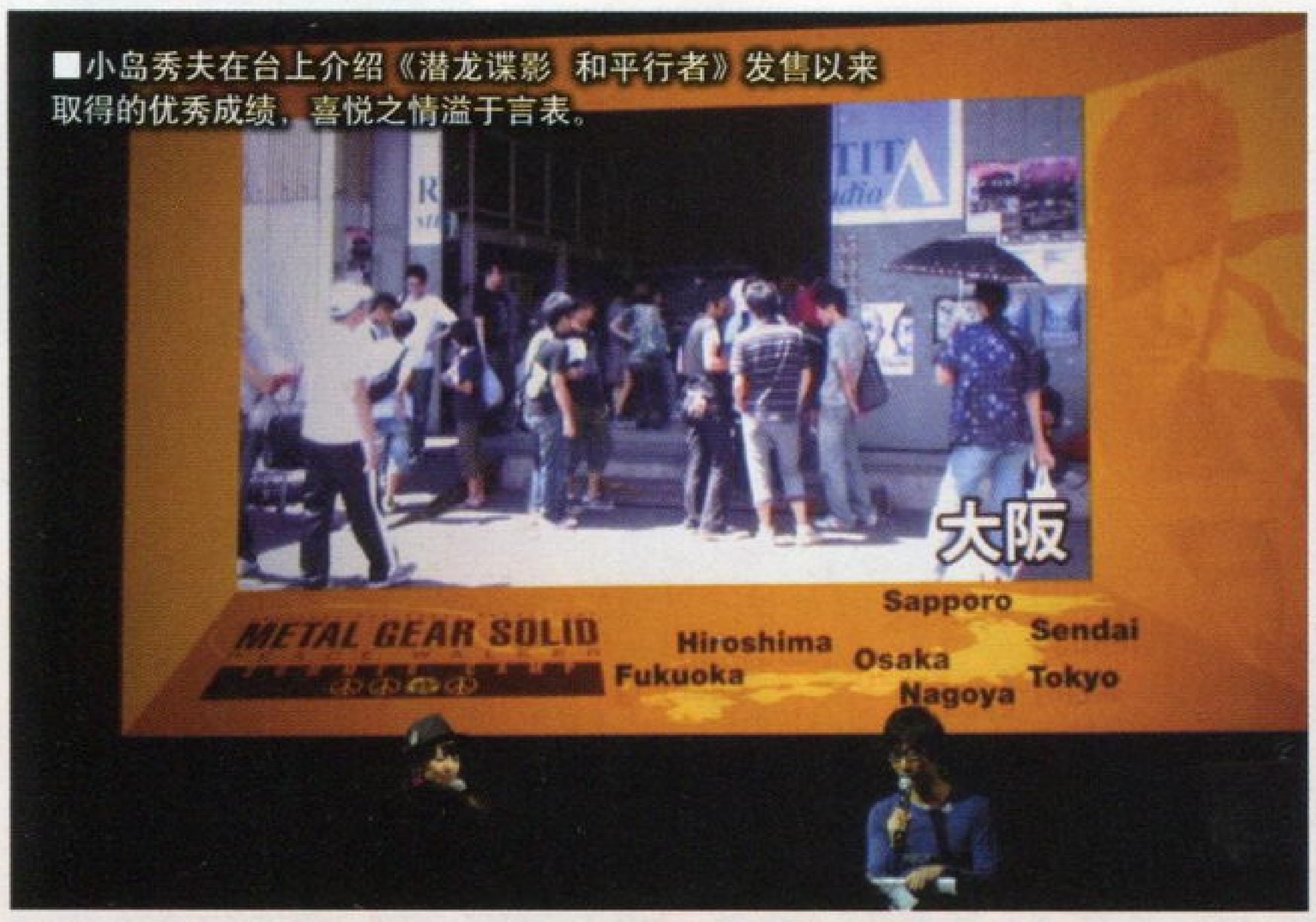
■美丽的Showgirl+美丽的宣传册，我的眼睛感动得流水了，请不要在我面前切洋葱……



■众多二线作品也占据了Konami展台的大块空间。



■《胜利十一人2011》是否能重整旗鼓？梅西助阵的话，成功率应该至少提高15.7%！



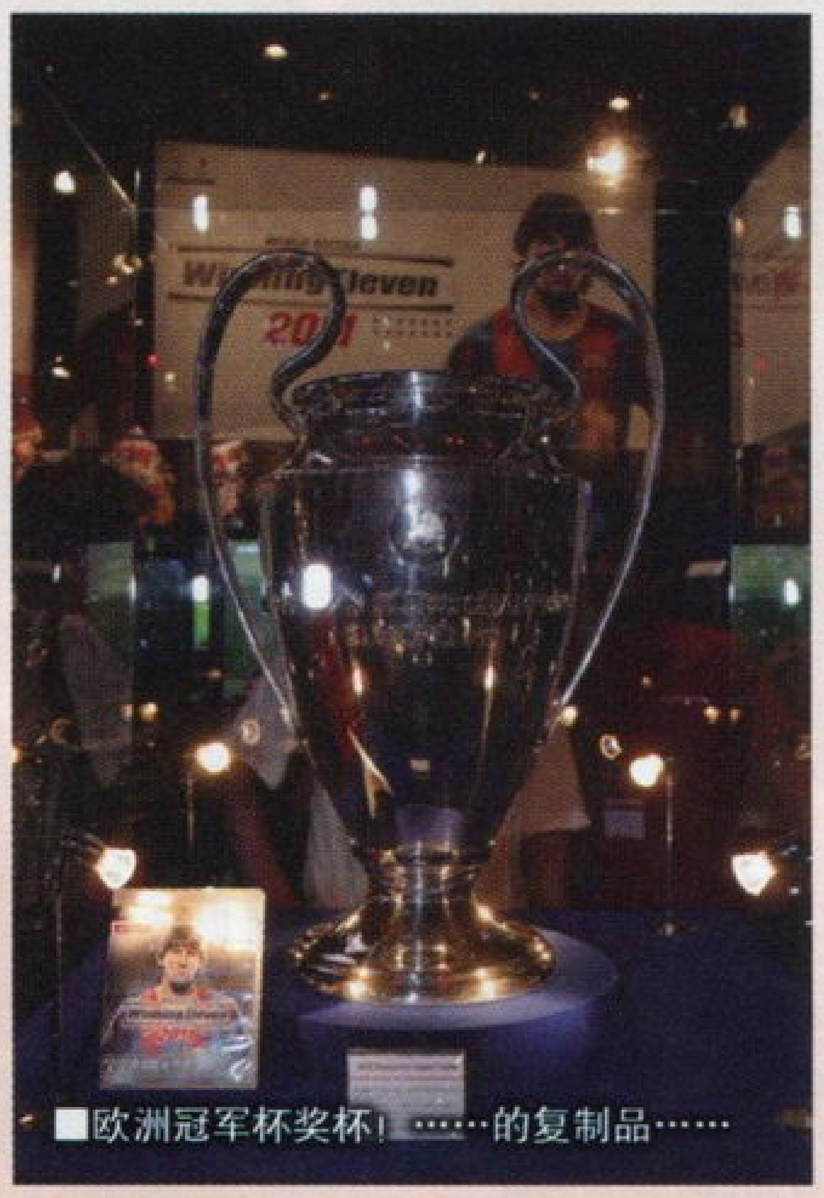
■小岛秀夫在台上介绍《潜龙谍影 和平行者》发售以来取得的优秀成绩，喜悦之情溢于言表。



■Konami 展台数码风格的红色挂饰非常抢眼，每次路过时都不忘多看上两眼。



■Konami 的站台装饰设计得很美，Showgirl 排的队列与之完美搭配，这最直接地展现出科技时代的人文关怀精神！


■欧洲冠军杯奖杯！……的复制品……

首次中文化的《胜利十一人2011》是Konami每年雷打不动的重头作品，代言人梅西的宣传牌非常醒目，亲自试玩才能体验本作大幅调整的系统。近年人气飙升的《Love Plus》，此次主要展出的是街机版和iPhone版新作，前者对应3D和具有空间感的接触系统，后者则是实景拍摄，将你的虚拟女友带到现实中来。

整体看起来，Konami今年的新作力道不足，除了《WE》、《Love Plus》的忠实FANS和对新《恶魔城》仍旧抱有一些怀疑但愿意一试的玩家之外，Konami没能给人心潮澎湃的感觉，其他所有作品的广告牌连成长龙围成一圈环绕展台，猛地看上去似乎百花齐放，新作阵容强大，而实际上真正值得关注的重要作品却也不多。全新进化的体感音乐游戏《跳舞进化》成为Konami第二阶梯的主力，其他的作品都是借Konami地盘展出的其他厂商作品，Atlus次时代新作《凯瑟琳》和Falcom老牌系列新颜示人的《零之轨迹》倒是有着一些人气，其他诸如《桃太郎电铁World》之流则完全不得要领，与其他作品并排却冲淡了重点，令人惋惜。



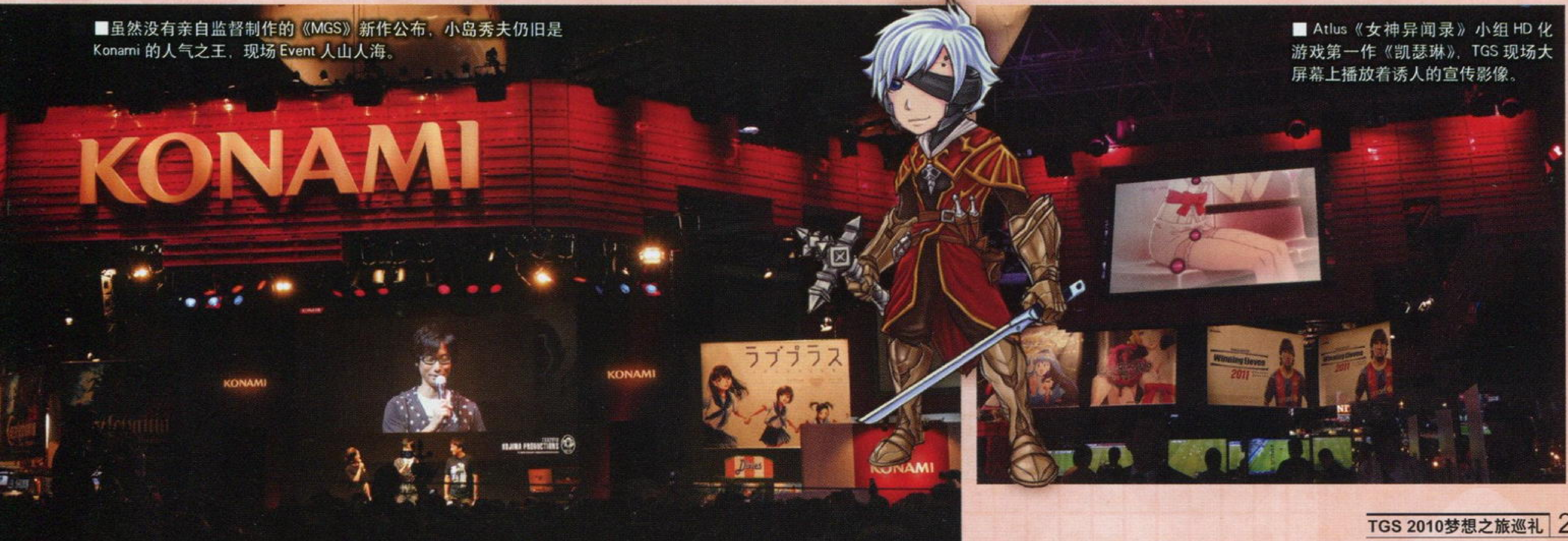
■《Love Plus》街机试玩台人气超高，街机台两侧的护板很好地保护了各位的隐私……



■今年TGS上，Konami的两个重头作品《WE2010》和《恶魔城 暗影之王》的试玩台肩并肩，梅西和贝尔蒙特打起来的话，你支持谁？



■Falcom 的《零之轨迹》借 Konami 展台宝地一秀。



■虽然没有亲自监督制作的《MGS》新作公布，小岛秀夫仍旧是Konami的人气之王，现场Event人山人海。

■Atlus《女神异闻录》小组HD化游戏第一作《凯瑟琳》，TGS现场大屏幕上播放着诱人的宣传影像。

DREAM lv.1 游园惊梦 SQUARE ENIX 展台秀



Square Enix

掌机平台大作连连，海外作品帮兵助阵

文&摄影 雷电　美编 一刀　插画 小月生子

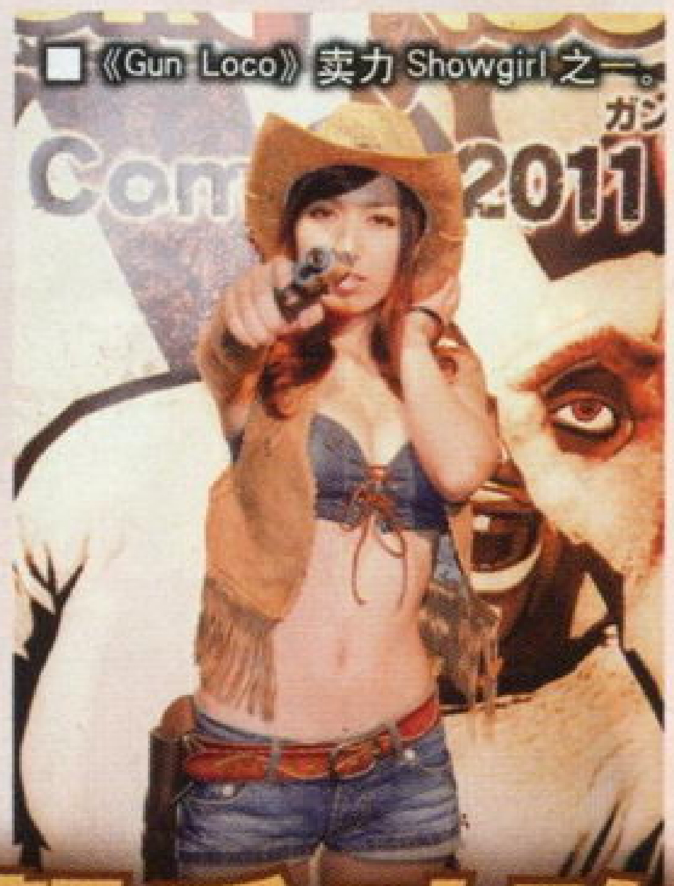
本社作品本身就极具吸引力，再加上收购了Eidos并代理了众多欧美名作，Square Enix的TGS展台可谓集多样化和核心向为一体。《怪物猎人》like的《核石之王》和《灵魂入侵》两款全新作品，前者不仅提供了现场试玩，还可以用PSP下载试玩版回家慢慢体验。超人气的《寄生前夜 第3个生日》自然是FANS最关注的作品之一，《沙加3 时空的霸者》、《王国之心 编码重制版》和《皇家骑士团 命运之轮》这三款重制作品齐登场，每一款都有十足的力道，可惜的是"《最终幻想》系列"在本社展台重点展出游戏只有一款外传性质的《异说012 最终幻想》。不难发现，除了《灵魂入侵》和已经发售的《前线任务 进化》、《劳拉与光之守护者》为家用机跨平台作品外，SE本次TGS主要展出的本社游戏都是掌机作品，次时代重头大作《最终幻想v XIII》仍旧不肯当众露面，跨到X360平台的日版《最终幻想XIII 国际版》也没有摆到自家试玩区内，尽管如此，野村哲也仍旧成为最关键角色，一马平趟几部重头作品，明星啊！



■掌机三大作，公众日要想玩上其中任何一款作品，要么你进场之后跑得像陆行鸟一样快，要么你就要有坚定不移的耐心和站功。

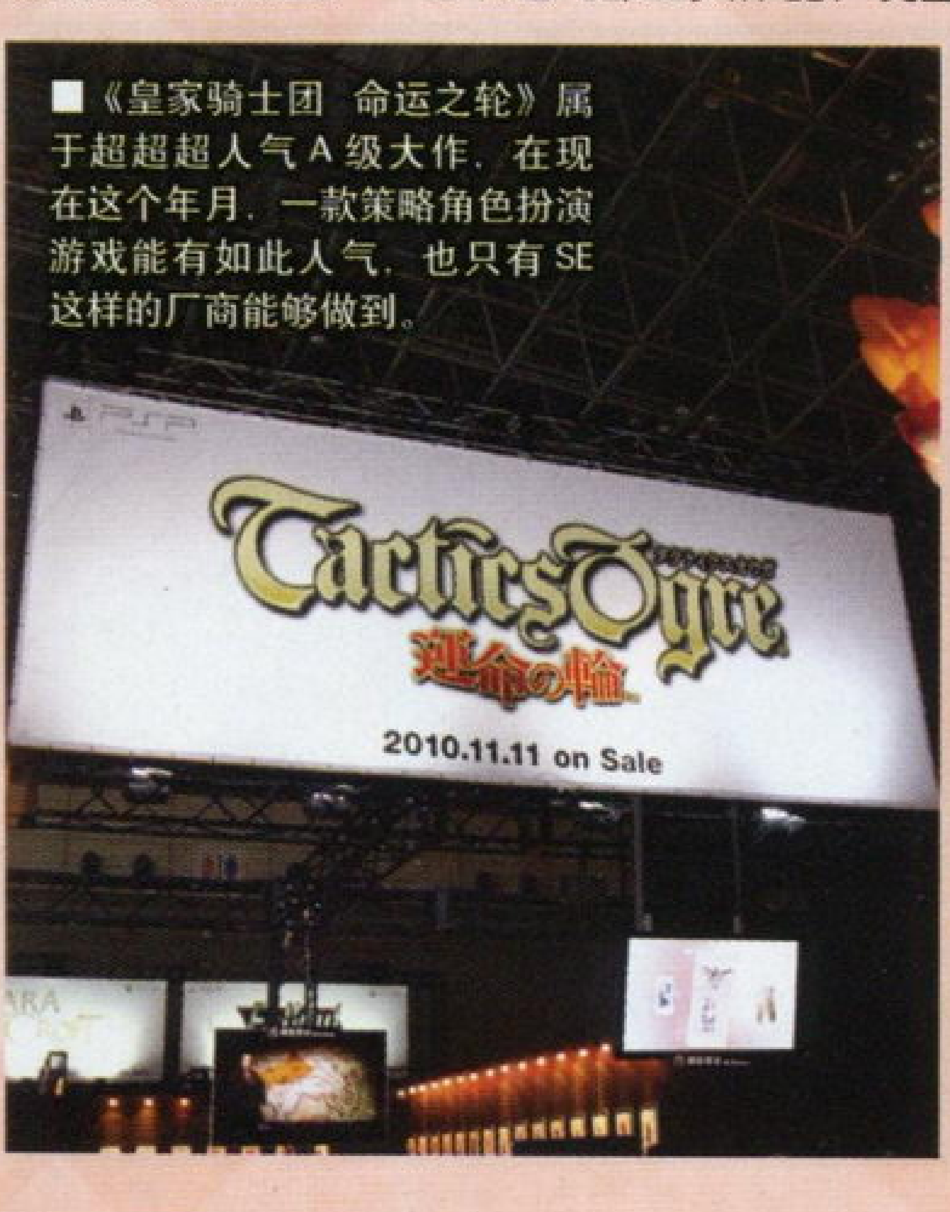


■此次SE的开放"小黑屋"会滚动播放本社新作的宣传影像，虽然没有入场限制，但是想拍照，没门！（没看我这张角度也很差么……）


■《Gun Loco》卖力Showgirl之一。



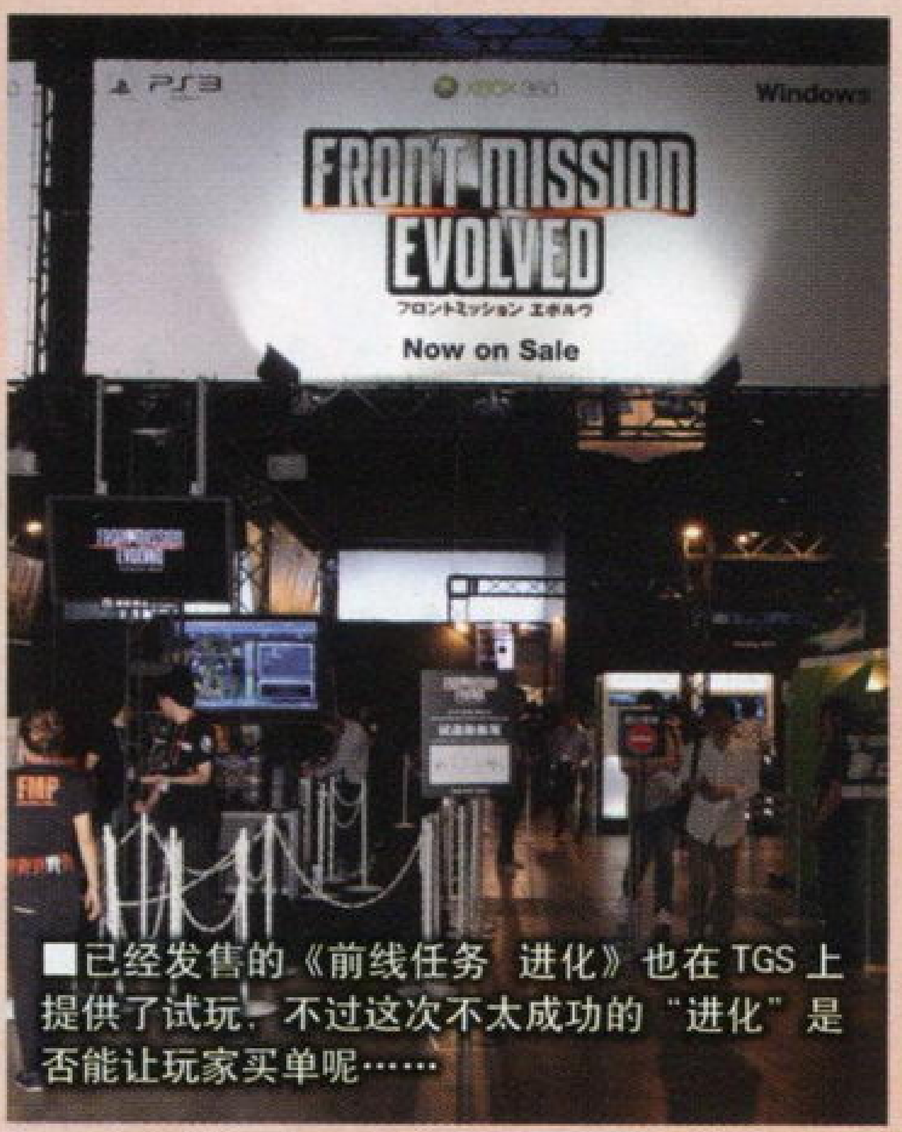
■《核石之王》，现场提供试玩之外，还可以将DEMO拷入你的PSP中带回家。



■《皇家骑士团 命运之轮》属于超超超人气A级大作，在现在这个年月，一款策略角色扮演游戏能有如此人气，也只有SE这样的厂商能够做到。



■SE在日本代理的《使命召唤 黑暗行动》和《杀出重围 人类进化》都是一级大作，SE也毫不吝啬地在展台正面用巨大的屏幕循环播放两款游戏的视频进行宣传。



■已经发售的《前线任务 进化》也在TGS上提供了试玩，不过这次不太成功的"进化"是否能让玩家买单呢……

此次TGS上，SE竟然没有按照惯例搭起小黑屋并在其中施展强大的防盗摄功能，直接安装在展区外围的两块大屏幕上，一块循环播放外援作品《使命召唤　黑暗行动》和《杀出重围　人类进化》两部欧美大作的影像和制作人访谈，另一块则播放自社的新作影像，路过围观者众多，禁止拍摄的小牌子依旧会伸到站在对面SEGA展台对焦到SE大屏幕的镜头之前……

最热门的《异说　最终幻想》、《寄生前夜》和《王国之心》新作并排而立，漂亮的宣传墙前是广阔的空地和围栏，公众日之时这里人山人海，刚放行观众一小时，这三作的等待时间就已经上升到两小时以上……



■媒体日的掌机三大作试玩排队区倒是空空荡荡，三张漂亮的巨幅宣传画非常养眼。


■超值、超萌的莫古力毛绒玩具，无数女孩在它面前都挪不动脚步。







■不温不火的两款家用机作品和经典的《沙加3》重制版排在一起，人气对比超明显……

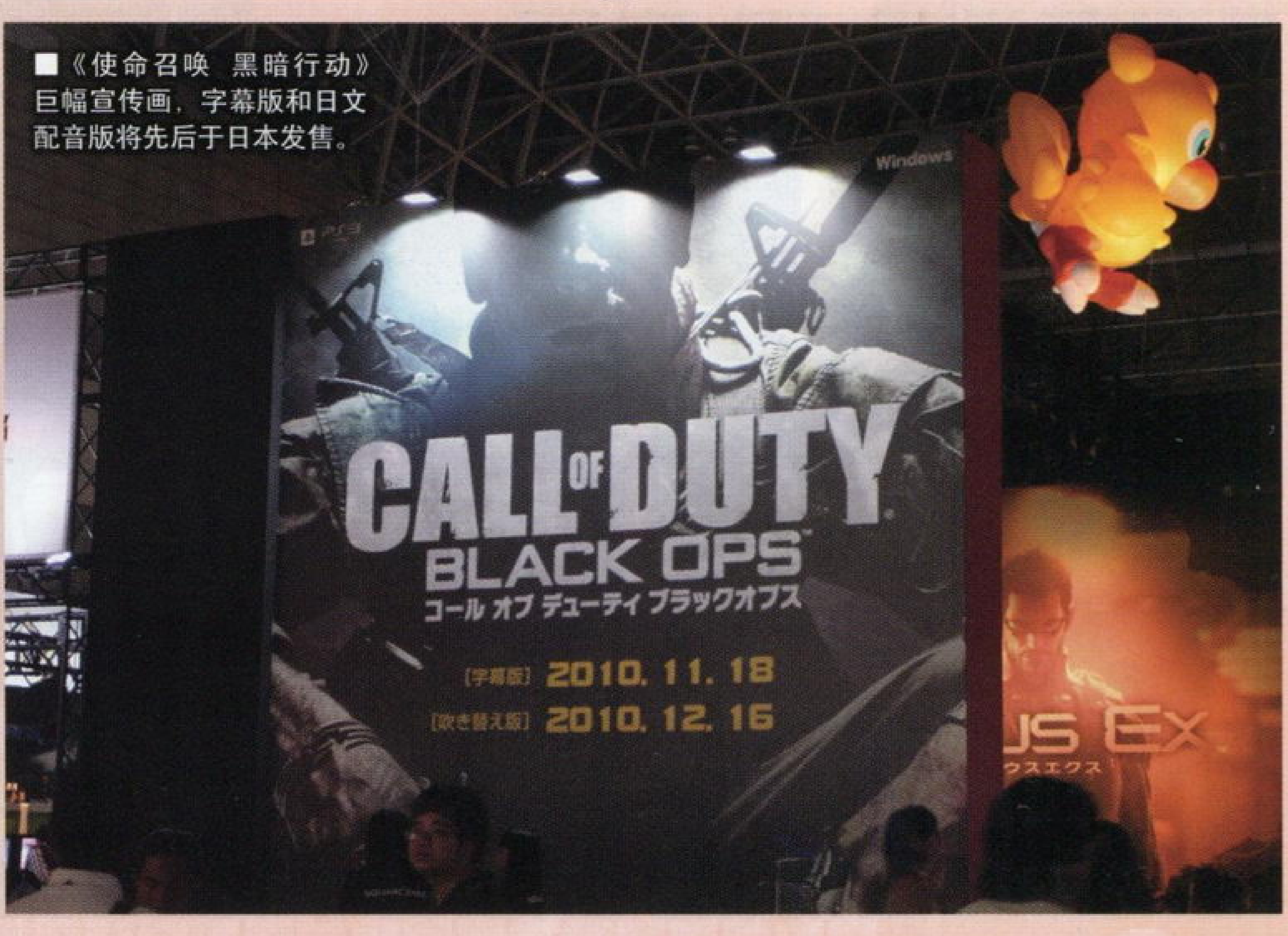



■《王国之心》主角索拉的漂亮人像站在《王国之心 编码重制版》的试玩区旁边，惟妙惟肖的表情让围观者人心情愉快。


■《Gun Loco》卖力的Showgirl之三。

可惜的是现场并没有《使命召唤　黑暗行动》的试玩，这让脆薯条大失所望，不过《辐射　新维加斯》则提供了日文配音的试玩版，这款在日本用尽心力大打广告的美式角色扮演游戏也引来众多日本游戏玩家试玩。另外一款打枪游戏《Gun Loco》虽然有两位漂亮的展台小姐不遗余力地表演，仍旧少有人问津。

总体来说，今年SE展台仍旧拥有超高的人气，贩卖区占地最大的SE部分公众日要想进去买个东西都要排上2个小时。与此同时，对拍摄的防备与高人气成正比，即使你带着黑色的媒体拍摄袖箍（当日内还必须归还）仍旧是到处被阻拦……



■《使命召唤　黑暗行动》巨幅宣传画，字幕版和日文配音版将先后于日本发售。

DREAM lv.1 游园惊梦 NBGI 展台秀



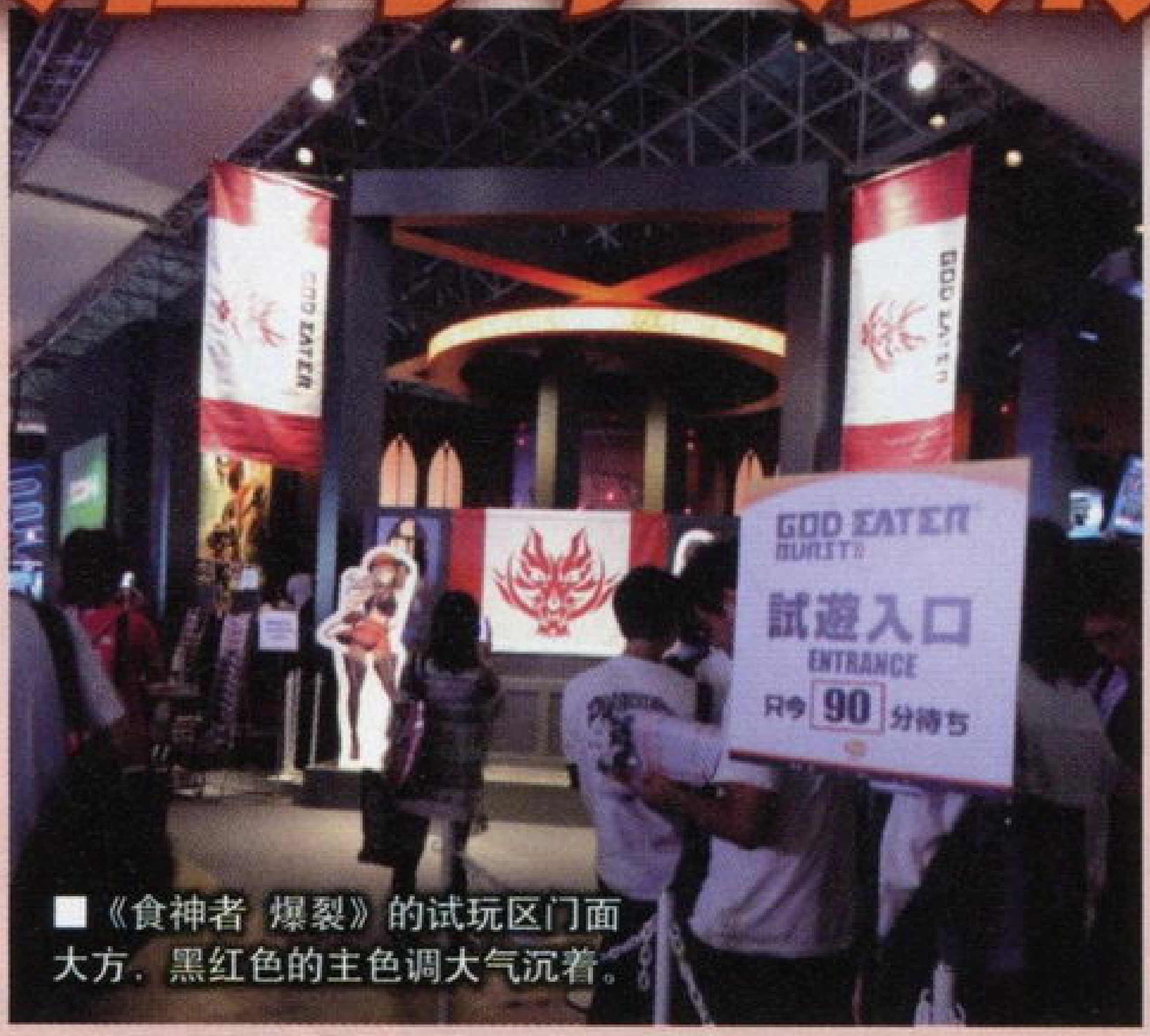
NBGI 授权在手，汝欲何求？

文&摄影 雷电　美编 一刀　插画 小月生子

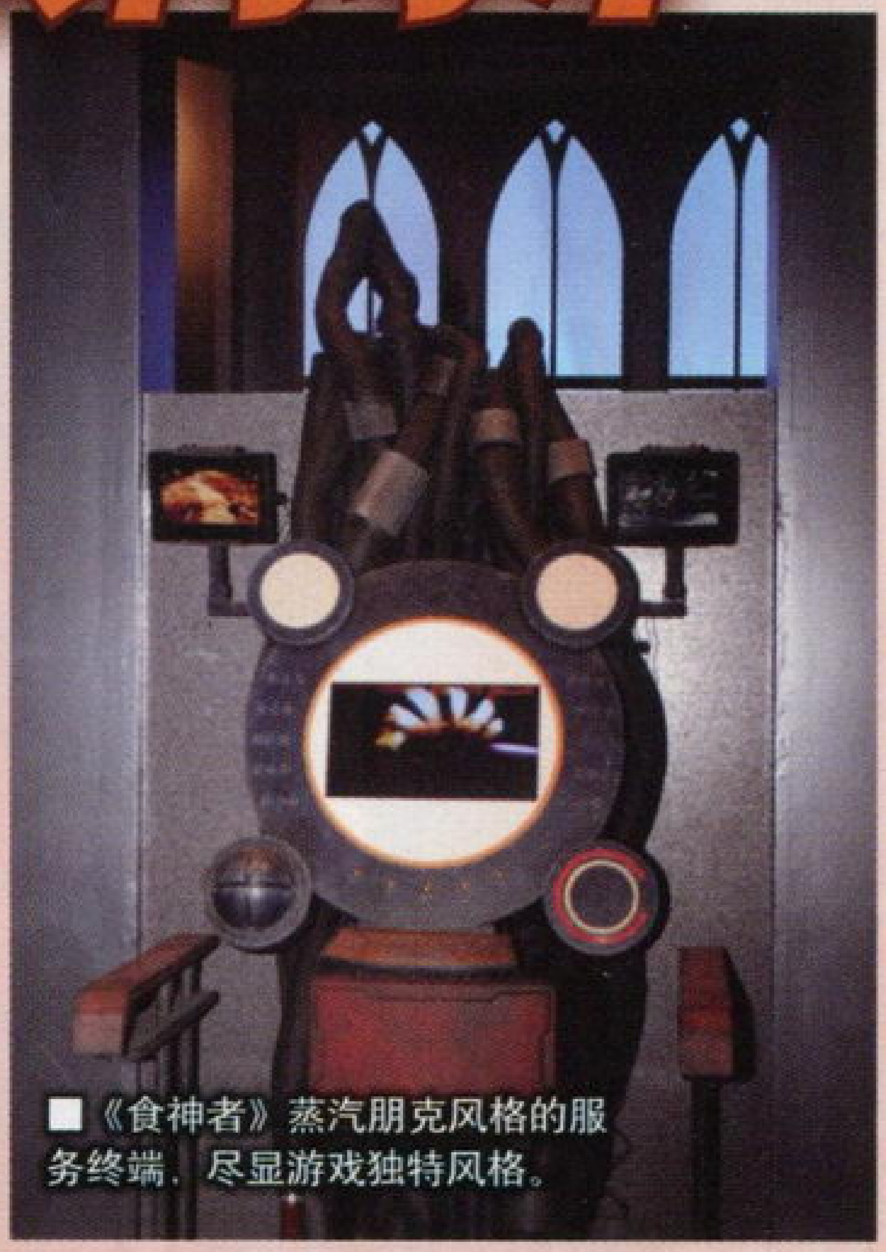
今年TGS，NBGI以《食神者 爆裂》、两款“《传说》系列”新作和动漫改编游戏为重点，主舞台也可以看做被分为这三大部分。

“《食神者》系列”作为模仿《怪物猎人 携带版》的四人合作讨伐怪物的动作游戏，在掌机平台缺乏《MHP》的一段时间内挣得先机，积攒经验后，资料片性质新作成为NGBI本次TGS上最重头宣传的作品之一，虽然《MHP3》强力来袭，已经具有一定基础的《食神者》凭借树立起来的有些偏向蒸汽朋克的独特风格赢得了FANS的注目。尽管如此，不管是气场还是人气，都不敢正对面的《MHP3》。

NBGI为《传说》搭了漂亮的花园，墙壁上是大幅的宣传画，墙边树立着著名角色的卡纸人像，小窗口里还摆着手绘的珍贵角色头像，展出的PSP《世界传说 光明神话3》和移植自Wii的《圣恩传说F》都提供了现场试玩，传说FANS身临其中，必定幸福满满。



■《食神者 爆裂》的试玩区门面大方，黑红色的主色调大气沉着。


■《食神者》蒸汽朋克风格的服务终端，尽显游戏独特风格。



■《食神者 爆裂》试玩区的巨大海报，气势十足。不过这构图我怎么觉得那么眼熟呢？某款名以“2ndG”结尾的作品封面……

■“《传说》系列”试玩区也像传说中的花园一般美丽，爬上墙壁的藤蔓植物让其成为会场中独特的存在。



■《食神者 爆裂》中的巨型大剑，足足有一人高。



■这里是高达和机器人限定区域，绝缘体请绕路。



■火影＋龙珠，天下无敌！

“高达”、“火影”和“龙珠”的动漫改编作品不管是数量还是质量，虽然不敢说逐年上升，但是可以肯定的是绝对没有下降。《高达无双3》占据了相当于“火影”＋“龙珠”的地盘，卡通渲染的本作以长长的收入动画列表就足以吸引试玩者驻足了，在其一旁还有《机战L》和《SD高达 三国传》两款NDS作品的试玩台，机器人FANS大爱！多年来没有太多变化的动作格斗《龙珠》游戏凭借赛亚人的金发占据一席之地，另外一位金发的少年鸣人在新作《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2》中表现突出。动漫人气与游戏素质相乘后得到的效果绝对是吸金利器。



■《吃豆人》30周年纪念，创意海报和3D影像占据了NBGI的一大块展区。



■《高达三国志》……日本人对“三国”题材的喜爱已经超出中国人的想象。







■《机战》作品再次登陆NDS掌机。



■《山脊赛车7》也赶潮流推出3D版试玩台，新作速度跟不上，新版本新体验安抚FANS的心灵。



■吃豆人的笑脸永远都是那么灿烂，看着他，就回想起过去的时光，某些东西，注定会带着时间的痕迹一路向前。





原Namco的代表作《吃豆人》虽然没有新作，却也在TGS上开设了3D展示台，播放着纪念《吃豆人》三十周年的3D动画，经过的玩家似乎无法回绝一般带起3D眼镜看上几眼，30周年，以作纪念。同样境遇的还有《山脊赛车》，在吃豆人旁边立着两台3D版《山脊赛车7》的试玩台，在竞速类优秀新作层出不穷的今天，《山脊赛车》已经进入一个尴尬的境地，似是一位带着皇冠却无所作为的尴尬皇帝。

在一旁斗剧现场公布的《铁拳TT2》在NGBI的展台并无宣传，不过可谓新作众多百花齐放的NBGI凭借涵盖面广泛的游戏阵容人气依旧高涨。





■《闪电十一人》系列移步家用机平台，Wii版新作人气高涨。

Level-5 一击入魂 5秒落泪

文 奈落 摄影 雷电 美编 一刀 插画 小月生子

今年Level-5的展台依旧华丽大气。Level-5是近几年在日本市场非常活跃的大厂，凭借对软件市场和用户群的把握推出了多个叫好又叫座的系列。今年的Level-5展台布置得如同童话中的城堡，加上灯光的效果，如梦似幻，在整个TGS会场里非常吸引眼球，中间的大屏幕滚动播放今年Level-5的大作，其中主打的绝对是NDS和PS3两个版本的《二之国》。PS3版的画面效果直逼动画电影，战斗系统也非常有趣；NDS版宣传片更是会场中的一大亮点，很多排队试玩的人都仰着头目不转睛，小男孩找妈妈的故事本来就已经直戳泪腺，再加上久石让大师这次的主题曲如同当年《天空之城》的主旋律一样，初次入耳就能融化在心中。感人纯净的动画加上大师的音乐，能让观者一击入魂、5秒落泪！“城堡内”的墙壁一周都被动画影像包围，身临其境时震撼无比。试玩结束后，更有《二之国》主题布质口袋作为赠品，个人认为是全场赠品中最值得收藏的。



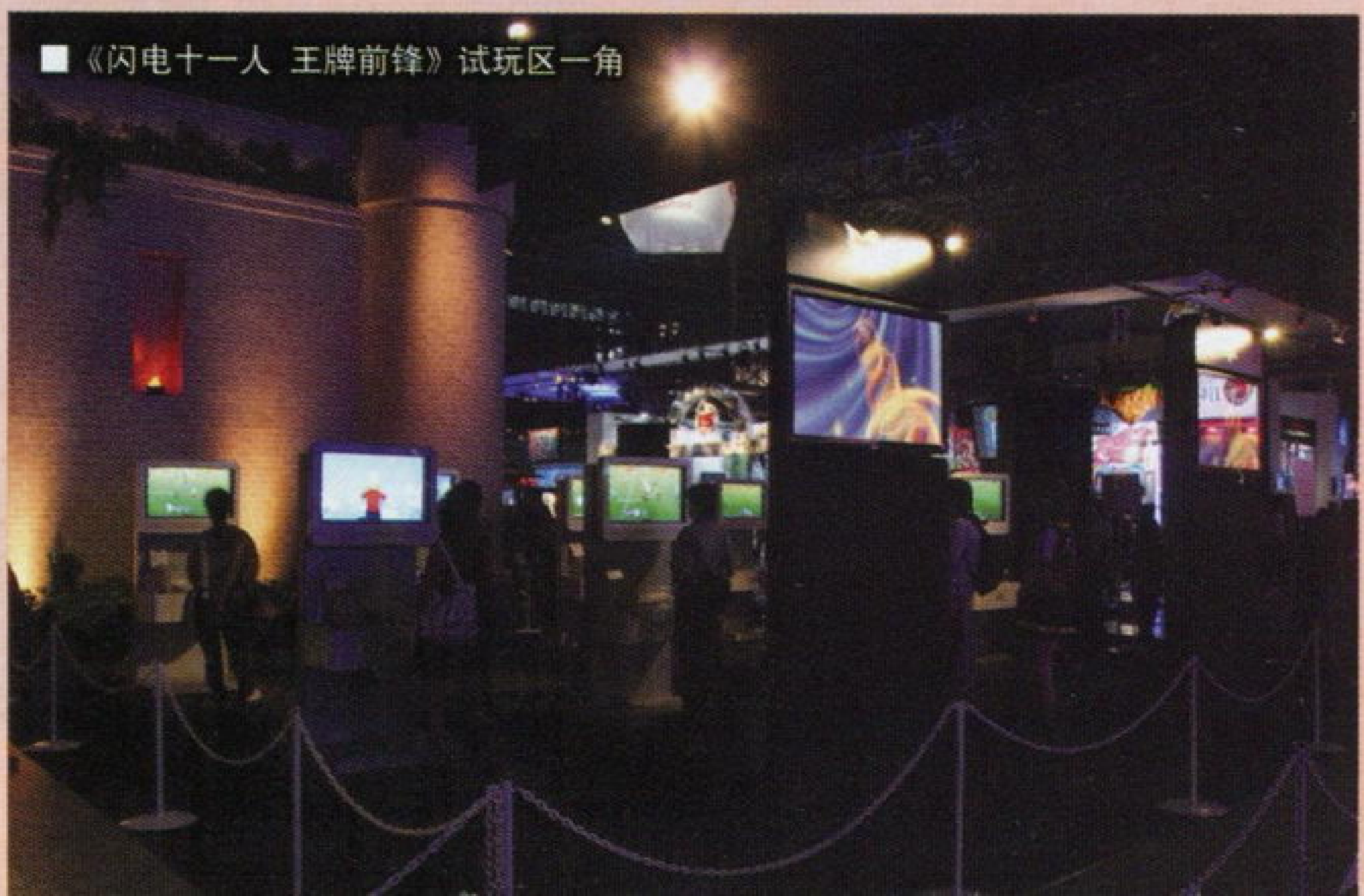
■Level-5将童话中的城堡搬到TGS展会现场，走过宽敞的大门，迎接你的就是童话的世界。



■Level-5的大屏幕上连续播放着“5秒落泪”的游戏动画影像，怀旧的经典画风让人无言驻足观看。



■走进城堡之内，《二之国》的试玩台占满了所有空间，四周墙壁上流动的动画让人心瞬间融入童话的世界。大师手笔，出手不凡。



■《闪电十一人 王牌前锋》试玩区一角



■10周年大庆，Cosplay比赛现场投票区和“无双”年代表。



Koei Tecmo

无双十年大庆 全新作品来袭

文&摄影 雷电 美编 一刀 插画 小月生子

Koei Tecmo在TGS展会上仍旧是以“无双”作品为主，借“《真·三国无双》系列”十周年大庆之际，在展会上公布了《真·三国无双6》，并举办了Cos大赛，玩家在TGS现场进行投票。十年庆的玩家留言板上也贴满了有爱玩家的祝词。

重点展出的可试玩游戏包括《真·三国无双5》3D版、《特洛伊无双》、《龙士传说 三位一体 零》和《量子论》，还有《Winning Post 7 2010》和NDS的《疾风龙马传》两款较冷门作品，展台侧面则是三款家用机在线作品《真·三国无双Online 苍天乱舞》、《大航海时代Online》和《信长野望Online 新星之章》，大力发展日系网络游戏可谓不遗余力，阵容也相当不错。《龙士传说 三位一体 零》试玩台摆在最外围，游戏玩法与PS2上控制三人合作杀敌的《魔野仙踪OZ》有些类似。《特洛伊无双》试玩台因为游戏评级年龄较高而被安排在内层的小房间内，试玩者络绎不绝。公众日光荣对FANS强大的号召力则尽显无疑，手持整理券的FANS们密密麻麻地挤在集合场所内，这时候放一个无双一定非常爽……



■大屏幕上旋转着无数的“真·三国无双”LOGO，不知不觉间，“无双”已经陪我们度过了10年时间。



■《特洛伊无双》试玩间内神情严肃的优雅女玩家。



■《真·三国无双6》的LOGO在TGS展会期间挂在十年年表的最末端，10月26日详情公布，敬请期待！





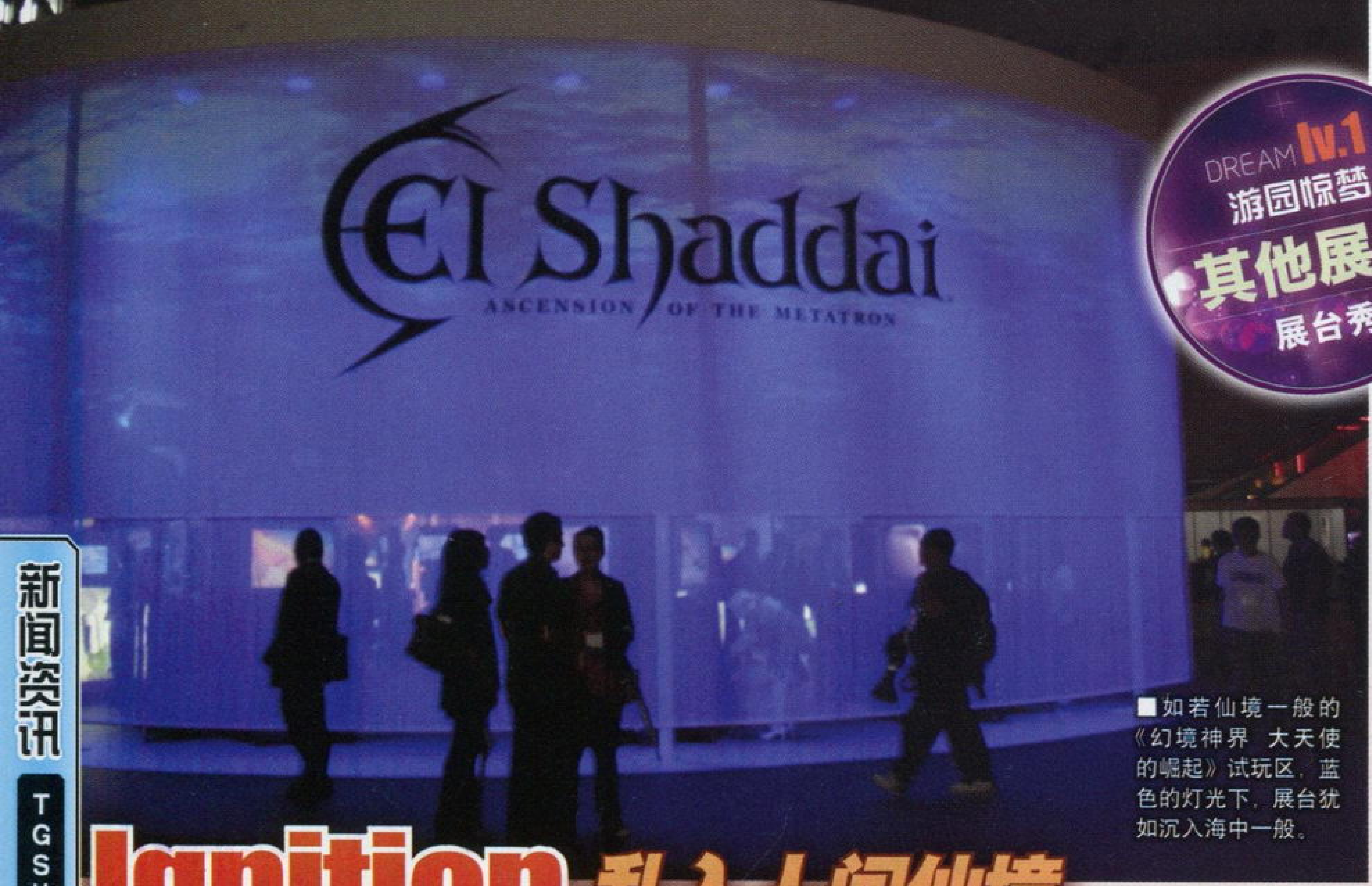
■赛马、龙马传、三位一体、特洛伊、量子论，几款主要作品串在一起的横幅宣传画。





■拿着整理券聚集在集合场所的大批FANS，等待试玩一款心仪的游戏，这就是考验你的心到底诚不诚的时刻！

DREAM lv.1 游园惊梦 其他展台 展台秀



■如若仙境一般的《幻境神界 大天使的崛起》试玩区，蓝色的灯光下，展台犹如沉入海中一般。

Ignition 乱入人间仙境



■巨大的设定画非常华丽，人设竹安佐和记功力深





成立于2002年的新厂商Ignition，发售的作品不多，以代理SNK作品为主，发行过的比较著名的作品就是NDS版《蓝龙Plus》和《动物园管理员》了，前一阵在次世代上推出的素质较差的《赤种杀机》(Red Seeds Profile) 让人不由为这个公司捏了一把汗。今次TGS，Ignition占据了相当于整个《MHP3》试玩区那么大的场地搭建了自己如若仙境般的试玩台，提供这款在E3公布的《El Shaddai》的试玩，数十台X360和PS3运行着这款风格独特的作品为所有试玩者留下了深刻的印象，而在整个Ignition的展区，都很难看到该公司自己的LOGO，可见对本作重视程度之高。

在TGS会场的一角，Ubisoft坚定不移地搭起自己小巧玲珑的展台，以《刺客信条 兄弟会》试玩区为主体，正面最醒目位置放置《迈克尔·杰克逊 梦幻体验》的演示舞台，不时有漂亮的Showgirl伴着MJ的经典歌曲上台舞蹈，到也吸引了不少玩家。



■Ubisoft的大屏幕上播放着本社的各新作影像，停下脚步观赏的人真的很多，都远远地躲开育碧媒体接待台的工作范围，看这异国骑士的精彩演出。



Ubisoft 孤零零的异国骑士



■《迈克尔·杰克逊 梦幻体验》小舞台，流行天王的身影出现在哪里都能将魔力带到哪里



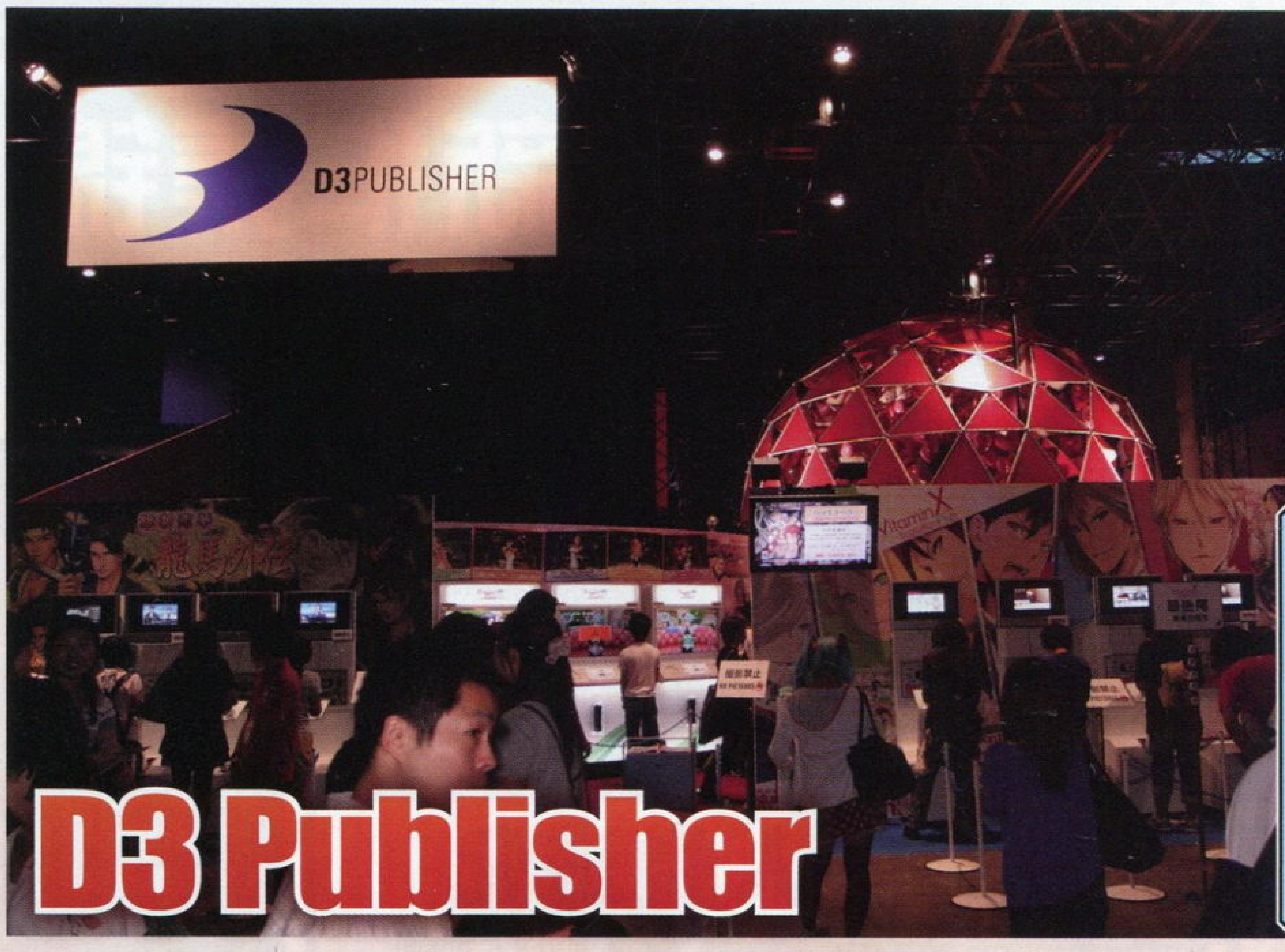
■《刺客信条 兄弟会》试玩区是育碧展台的主体，墙壁上挂着游戏中的角色设定图。



■Showgirl小姐随着迈克尔·杰克逊的《Billie Jean》在小舞台上起舞，不大的地方挤满了人，只要有MJ的声音在，就有无限的热情。

以恋爱主题的文字冒险游戏为主要游戏类型的D3 Publisher在TGS会场的展台非常漂亮，红色的三角形玻璃围起的圆形穹顶，上面打着《梦幻俱乐部》两款新作的LOGO，这也是其本次展出的重点游戏。


■《梦幻俱乐部》这样的作品很符合日本玩家的胃口，展台小巧玲珑，如梦如幻。



D3 Publisher

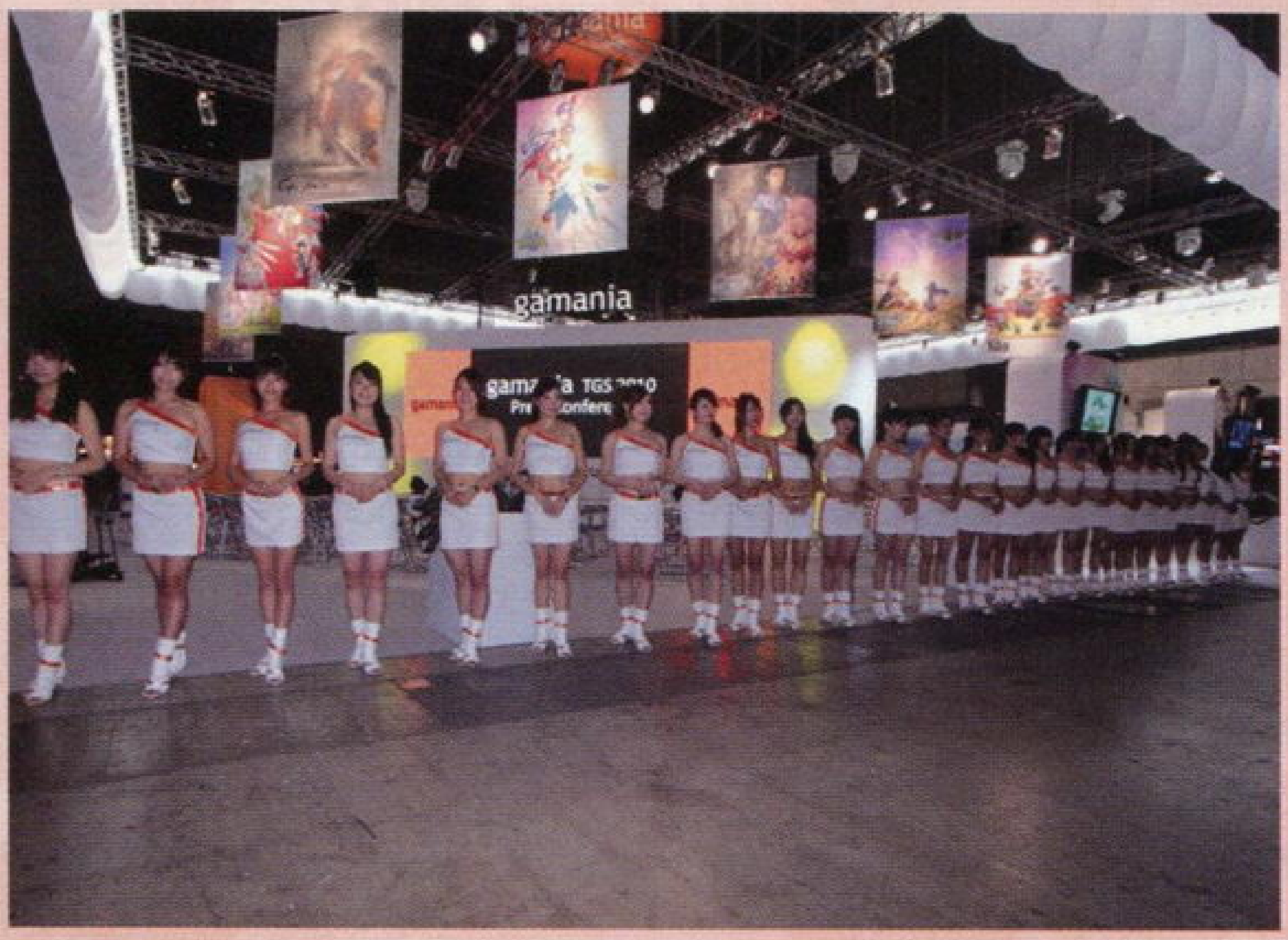


Irem

Irem的整个展台就是为了宣传其看家作品《绝体绝命都市4》而作，装饰成看似即将倒塌的房屋，和旁边的D3 Publisher都属于设计用心的小展台。展会中会请出歌手现场弹奏钢琴演唱游戏主题曲。本作还提供了3D影像供玩家观赏。



游戏橘子（Gamania）是整个TGS会场中拥有最大展台面积的中国游戏厂商，虽然是一个Online游戏公司，但是在这个电视游戏主场的展会上宣传阵势之大毫不示弱于其他大厂。亮点有二：众多美女Showgirl，激情表演；路过就送的大袋子，质量好，个头大，战翻会场中其他一切免费赠品……就连TGS展会结束后走到秋叶原，都能在这ACG圣地上随处看到印有Gamania的巨大袋子，只要敢投资，那宣传效果真的一流！





Gamania

跨平台 新作集锦+前线狙击

TOKYO GAME SHOW 2010

相比起平台独占游戏，跨平台游戏在数量上肯定是占优势的，像《征服》、《恶魔城 暗影之王》、《特洛伊无双》都现场提供了试玩版给玩家体验，其中《征服》的试玩版还是之前未公开的全新版本。不过由于开发进度等原因，本次TGS展上还有很多跨平台的游戏没有放出试玩版，但它们大部分都或多或少地公布了一些诸如影像与角色、系统相关的新内容。另外，跨平台阵营中的《特洛伊无双》、《奴役》、《荣誉勋章》、《恶魔城 暗影之王》等游戏九月底、十月初期间就会发售。但也有不少游戏将发售日定在了2011年第一季度，玩家们要想玩上这些游戏，恐怕还得等上一段时间。

杀出重围 人类进化

■Deus Ex: Human Revolution ■美版
动作射击 ■Square Enix/Eidos Montreal ■预定2011年2月

[文：Signal]



与那些开发时间为十二个月至十五个月的游戏相比，《杀出重围 人类进化》的开发战线算是拉得比较长的了。自从该作的影像在2010年E3展上放出以后，受到了不少玩家的关注。之后的科隆游戏展上，制作小组表示该作将会没有多人模式，是一个真正的单机游戏。直到刚刚举行的TGS展，制作方按照先前对玩家的承诺，公布了新的影像和相关信息。本作的系统将主视角射击与角色扮演结合在了一起，世界观的架构也充满了科幻色彩。

是时候制造一场新的革命了！

场景风格

虽然故事发生在未来，但游戏中场景的设定色调与风格却趋于昏暗，给人一种"陈旧"总体感觉，不免让人心中感到一丝惆怅。与昏暗场景形成鲜明就是灯光，办公室也好，实验室也好，凡是需要灯光照明的地方，光总是显得那么刺眼，相比之下场景的陈旧感就越发显现了出来。从某种意义上说，游戏中发达的科技、设备与老旧的建筑物、色调也形成了鲜明的对比。由于可见，《杀出重围 人类进化》的世界观略显沉重。



◀通常被看作是光明象征的灯光，在本作的设定中看上去相当刺眼。。

动作要素

游戏的总体框架是主视角射击与角色扮演的结合，但实际观察会发现游戏中还有一定的动作要素。例如在戒备森严的办公要地，许多巡逻的敌人并不是一开始就能发现亚当的存在的，有时候敌人也会聚在一起聊天，或者干着诸如开小差的事情，而对于亚当来说，这时迂回通过应该比发生正面冲突要来得简单，这就需要利用场景中的一些设施来做掩护。不过有时亚当面对的情况要更加危险，比如在一个相对开阔的场景中同时遭遇多个普通敌人与机器警卫的围攻，此时寻找有利地形和掩体就变得尤为重要。

■开阔场地上的激烈枪战，如果不迅速采取措施就会陷入被动。



骑士契约

■Knights Contract ■美版
动作 ■NBGI/Game Republic ■预定2011年内发售

[文：Signal]



随着几段影像的公布，NBGI发行的动作游戏原创新作《骑士契约》走进了我们的视线。本作的男女主角无论是长相还是性格都相差甚远，男主角是强壮的满脸胡渣的大叔，而女主角则是身材纤细的妖艳魔女。两人因为定下契约的关系更为同伴，一次次同心协力地从怪物的追杀中逃离。

角色介绍

精通魔法的葛瑞珍具有强大的魔力，对生命之术也极为擅长，是个优秀的魔女。直到某一天，教会下令处死葛瑞珍在内的七位魔女，面对着冷酷无情的行刑者海恩里希，葛瑞珍在其身上施放了让其变为不死之身的诅咒。一百年后，葛瑞珍利用生命之术令自己重生，并遇到了海恩里希。由于葛瑞珍身负与教会战斗的重任，她与海恩里希定下契约，只要后者能够一路协助她完成使命，她便会解除自己施放的诅咒，让海恩里希变回正常人。

海恩里希按照教会的指示，以行刑者的身分亲手处死了七位善良的魔女，这其中就包括女主角葛瑞珍，但葛瑞珍在临死前对海恩里希施放了咒语，使其拥有了不死之身。由于受到魔女的诅咒，教会毫不犹豫地将海恩里希视为叛徒并企图将其杀死，无奈的海恩里希只有逃命。海恩里希遇到了重新复活的葛瑞珍。考虑到两人都身处险境，海恩里希以解除自己身上的诅咒为条件，担负起了保护葛瑞珍的任务。

游戏的进行方式

游戏中，玩家控制的是男主角海恩里希。如此一来肯定会有玩家觉得奇怪：既然海恩里希是不死之身，那么不就相当于无敌了吗，这样的话游戏岂不是没有难度了？实际上并不是这样的，游戏的进行方式并不像平常的游戏那样，以控制角色的血量来判定任务的成功与失败，而是以女主角葛瑞珍的状况为评判标准。当敌人来袭的时候，玩家首先要想到的就是保护葛瑞珍的安全，必须想尽一切办法来保护好她，如果不小心让葛瑞珍被敌人攻击致死，那么游戏也就结束了。



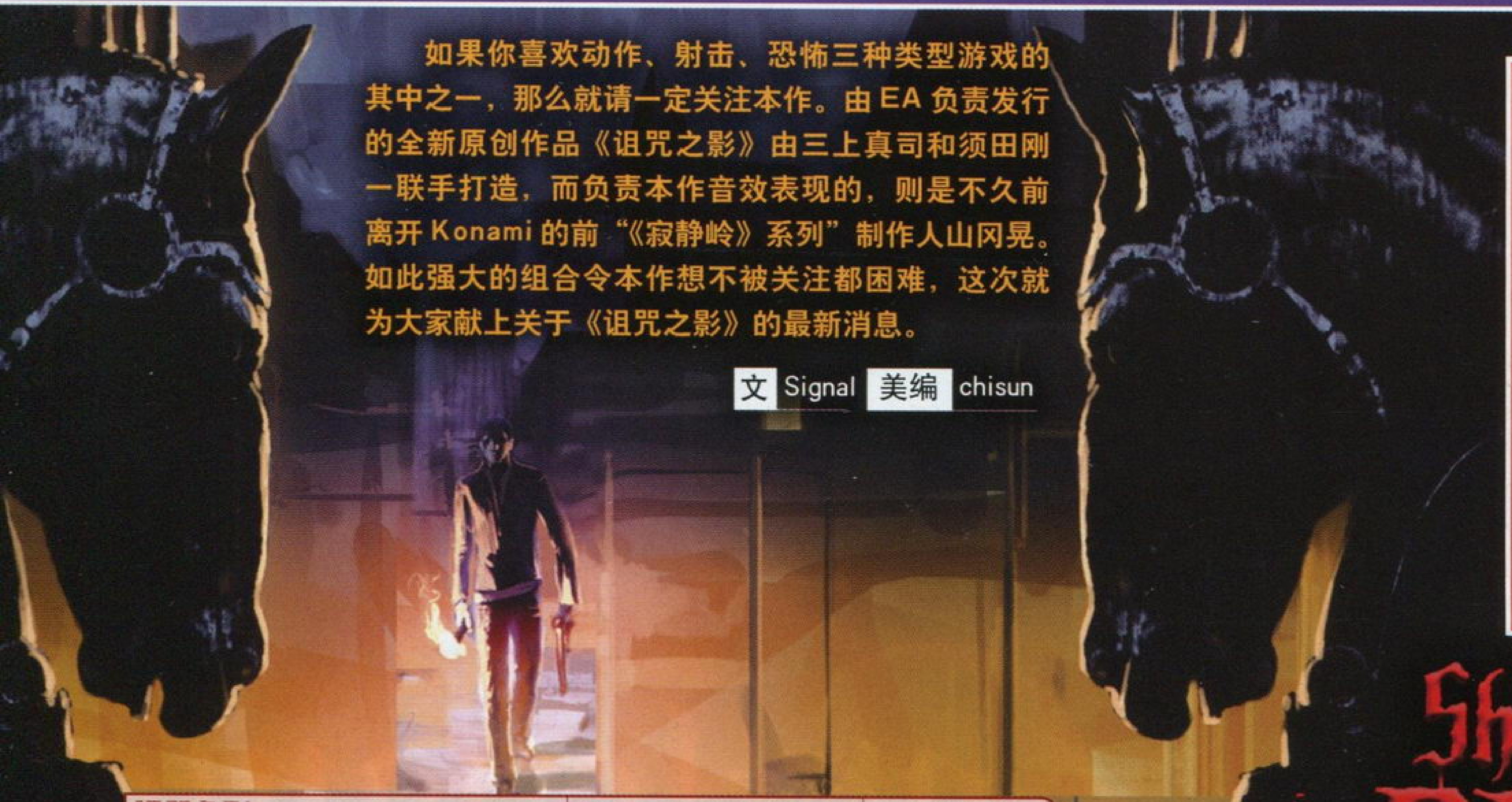
◀敌人出现的时候，海恩里希要奋不顾身地挡在葛瑞珍前面。

魔女的协助

虽说游戏中玩家要集中精力保护葛瑞珍，但这并不表示我们的魔女是弱不禁风的。葛瑞珍的魔法能力强大，她能发出各种招式来牵制敌人的行动，给海恩里希制造攻击机会。除此之外，葛瑞珍还能直接对海恩里希的武器施法，另武器的威力或形状发生变化，从而使武器杀伤力更大、攻击效率更高。所以说，了解葛瑞珍的各个魔法性能也是一件十分重要的事情，合理利用它们可以让战斗变得更轻松。



■有了葛瑞珍的协助，海恩里希简直就是如虎添翼。



如果你喜欢动作、射击、恐怖三种类型游戏的其中之一，那么就请一定关注本作。由EA负责发行的全新原创作品《诅咒之影》由三上真司和须田刚一联手打造，而负责本作音效表现的，则是不久前离开Konami的前“《寂静岭》系列”制作人山冈晃。如此强大的组合令本作想不被关注都困难，这次就为大家献上关于《诅咒之影》的最新消息。

文 Signal 美编 chisun

看点醒目

三上真司、须田刚一、山冈晃三位中的任何一位都具有独当一面的实力，而当这三个人走到一起时会发生怎样的化学反应呢？须田刚一搞怪而不走寻常路的设定理念，配合三上真司缜密而又创新的系统与细节构思，加上山冈晃的传神配乐一定能让充满魔物的《诅咒之影》世界变得相当吸引人。本作旨在为动作射击类游戏创造新的标杆，独一无二的鲜明个性会让每个接触到它的人感受颇深。

Shadows of the DAMNED

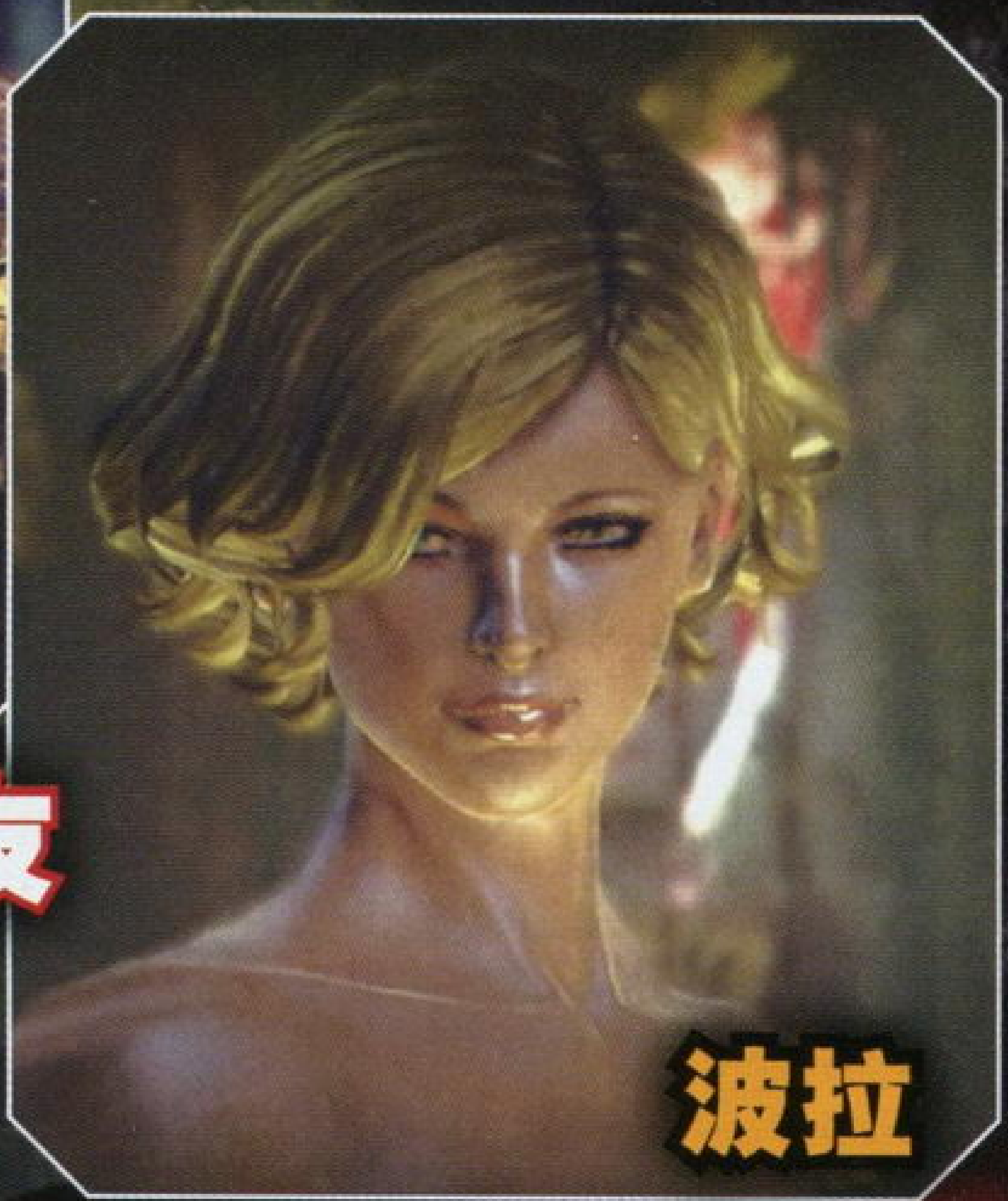
诅咒之影	EA/Grasshopper Manufacture		动作射击
多机种	Shadows of the Damned		美版
	预定2011年夏发售	人数未定	售价未定
	对应机种为PS3及X360		推荐玩家年龄：未定

令恶魔闻风丧胆的恶魔猎人



加西亚

胸前刻满刺青，脸上有着恐怖伤疤的男人，不知恐惧为何物，是本作的主人公。面对穷凶极恶的恶魔，加西亚从来不会有一丝怜悯，对他而言，自己要做的就是将恶魔们统统杀掉。



波拉

加西亚的女友

美丽的金发女性，加西亚的恋人，她遭到了恶魔的诅咒，余生将会沉浸在痛苦之中。



故事梗概

身手了得的加西亚，总是单枪匹马与恶魔战斗，他将杀死恶魔视为自己的职业。不过出乎加西亚意料之外的是，恶魔竟然抓走了他的女朋友。得知此讯的加西亚怒火中烧，为了将挚爱的女友从恶魔的手中拯救出来，他孤身一人闯入了在被诅咒的恶魔掌控之下的城市。



异形魔物

魔物有着可怕的外表，不过仔细观察不难发现这些恶魔居然与人类的样子有着几分相似，难道他们是由人类转变而来？作为恶魔的怪物们有着超乎普通人的能力与力量，加西亚到底会采取怎样的措施来对付这些棘手的恶魔呢？



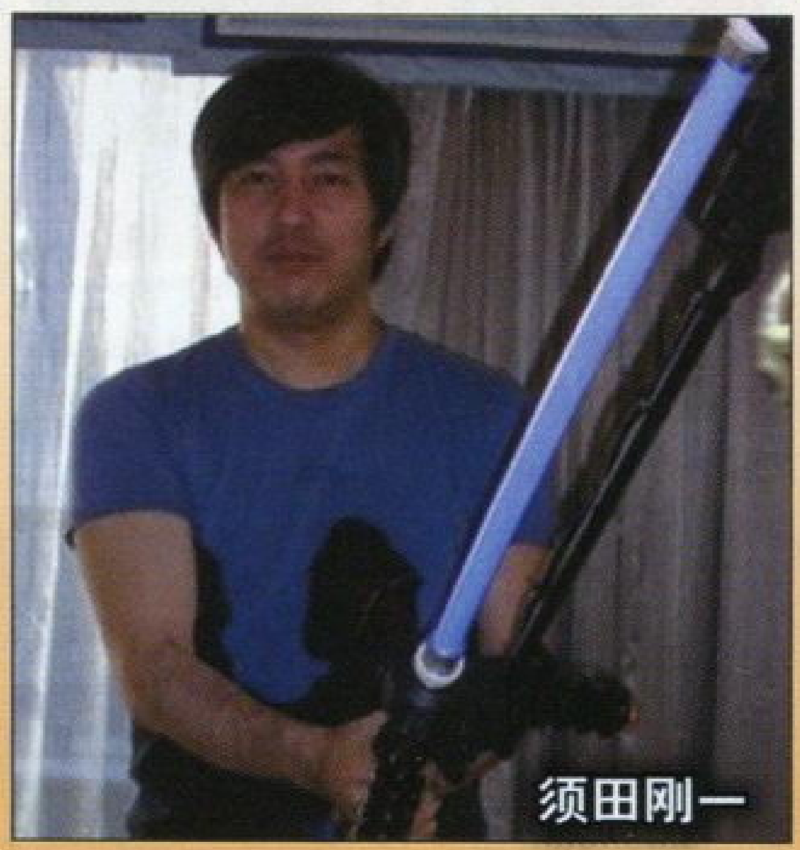
▶加西亚所使用的武器种类繁多，无论外观还是性能都相当霸道，因此虐杀恶魔的方式应该也是多种多样。

造梦师的话

全新的恐怖射击体验，从《诅咒之影》开始。



三上真司



须田刚一

《诅咒之影》会给动作射击带来一次革命。

©Shadows of the Damned is a trademark or registered trademark of Grasshopper Manufacture Inc. in the U.S and/or other countries.

文 Signal 美编 一刀





《恶魔城 暗影之王》带给大家的将会是熟悉的感觉与全新的体验，相信本作绝对不会令各位失望！

造梦师 金泉健一郎

小岛组统括制作人

由西班牙 Mercury Steam 小组负责开发的“《恶魔城》系列”最新作——《恶魔城 暗影之王》最近又有大量情报放出，这其中最为震撼的莫过于为游戏日版担当配音的声优成员阵容，因为他们居然全部来自“小岛组”！接下来就让我们来了解一下他们都是哪些熟悉的声音（身影）吧！

新闻资讯 TGS特报

Castlevania -Lords of Shadow-

多机种	恶魔城 暗影之王	Konami	动作
	Castlevania：Lords of Shadow		美版
	预定2010年10月15日	1人	价格未定
	对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：未定



■本作的插画用昏暗、独特的色调对景色进行描绘，颇具欧式风格。



《恶魔城 暗影之王》日版的声优由“《潜龙谍影》系列”中的声优阵容组成，下面就对他们各自配音的角色进行介绍。

日版声优阵容发表，小岛工作室家族齐登场！

遵照教团的意思执行任务的优秀战士，沉默寡言，心中充满巨大悲伤的男子。某日，他外出归来发现妻子玛丽惨遭杀害，从那以后悲伤就一直伴随着他。直到与妻子的灵魂相会后，加百列终于下定决心要找出杀害玛丽的凶手。



▲在暗处，看似普通的加百列身上却秘藏着十分可观的力量。





心底被黑暗包围的天才战士



加百列 GABRIEL CV：藤原启治

加百列的扮演者 藤原启治的采访

——主人公加百列到底是一个什么样的角色呢？

藤原：并不是一个个性阳光的英雄，他总是心存疑虑，不过依旧重视感情 。他有着黑暗的过去，总是被各种事物围绕着。

——接到这个角色的配音工作时，你的第一反应是？

藤原：小岛先生谢谢你了（笑）。因为除了加百列之外，其他几乎都是怪人……应该说都是非人类居多，所以让我来为加百列配音实在是太好了。

——关于加百列这个角色，扮演他的时候有没有特别需要注意的？

藤原：我就是想着怎么才能将这个角色配好，让他显得更真实，自己想怎么去配倒是放在了第二位。当然，这也是我表演的风格，不仅仅是针对加百列这个角色啦。

——游戏中的场景能否透露一点呢？

藤原：每个场景都认真地去表现了，很特别的倒是没有。不过希望大家能够多关注一下与井上喜久子小姐所扮演的玛丽的相关剧情。

——小岛监督对与藤原先生来说是怎么样一个人呢？

藤原：同年代的关西腔大叔（笑）。不开玩笑了，总之是个精力充沛的人呢。

——那么最后，对FANS说几句吧！

藤原：《恶魔城》是一部能提高日本游戏业士气的优秀作品，也是我个人十分喜欢的作品，大家一定要玩哦！

藤原启治



AIR AGENCY 代表董事，曾参加过 Konami 的作品《潜龙谍影》和《幻想水浒传 十二宫》的配音工作。

帮助加百列的优秀老战士

佐贝克 ZOBEK

CV：麦人

支援加百列执行暗影之王作战任务的老战士。佐贝克拥有丰富的战斗经验和判断力，并且总是充满自信，是一个让人放心的指导者。







和加百列并肩作战

诱惑男人的吸血鬼女王





卡米拉 CARMILLA

CV：桑岛法子

外表是个美丽的，妖艳的女性，但实际上却是一个以巨大魔力为傲的魔女。她总是在心中打着各种邪恶的小算盘，用美色诱惑男人进入陷阱。

粗野的兽之王



康奈尔 CORNELL

CV：银河万丈

暗影之王之一，粗野的长相容易让人心生恐惧，但也有愿意认真听人好言相劝的一面。



死于非命的加百列之妻



玛丽 MARIE

CV：井上喜久子

加百列的妻子，温柔如天使般的存在。独自在家时被神秘人士杀害，变成被束缚于人间的灵魂，经常出现在加百列的身边帮助他。





就算死了，也想帮助深爱的丈夫

变幻自在的支援系角色





潘 PAN

CV：大冢明夫

潘是个年迈守护者。故事中，他经常适时地出现在加百列身边，对其进行任务上的帮助。潘可以自由变身成马、牛等各种姿态，是个掌握着人类命运的关键角色。

潘的扮演者 大冢明夫的采访

——大冢先生扮演的潘是一个怎样的角色呢？

大冢：指导主人公加百列，也就是引导者的角色。每当他出场的时候，总会变身成马、牛等各种形态哦。

——塑造这个角色时有没有特别需要注意的问题？

大冢：每当我思考问题的时候，脑袋里总会突然蹦出一个灵感，我总是用这个灵感来表演的，而且这种情况还发生得比较多。

——跟 FANS 说几句话吧。

大冢：TGS 上会有《恶魔城》的介绍和《和平行者》的 CD 宣传，而我同时也是《潜龙谍影》Cosplay 活动的评委，所以和大家见面的机会还是挺多的，欢迎各位前来捧场。

大冢明夫



在“《潜龙谍影》系列”担当斯内克的声优。《潜龙谍影 4》里曾与由其父亲配音的大首领同台献艺。



◀除了暗影之王的三人之外，还有更多难对付的强敌会登场。



▲加百列要挑战充满了各种陷阱和怪物的黑暗要塞。



操作死灵的邪恶者

巫师 NECROMANCER

CV：大冢芳忠

从教团夺取了强大力量的魔法使者，拥有令人恐惧的力量，一般在远离人类的地带生存着。巫师制造出僵尸和骷髅对加百列的行动进行干扰，是主人公要面对的强敌。



喜欢恶作剧的谜之生物

卓柏卡布拉 CHUPACABRA

CV：小岛秀夫

拥有魔法之石和邪恶思想的生物。他喜欢在加百列身上弄点恶作剧，例如偷走一些东西什么的，但是与他做游戏的话有可能会得到他的回赠物。



作为贵族养育的少女吸血鬼

萝拉 LAURA

CV：菊地由美

过去在贵族般的溺爱中成长，任性的少女。现在成为了吸血鬼，其性格也有改变，不畏惧来自他人的威胁。

棘手的怪物和坚固的城塞在等着你







失去理智的大修道院院长

大修道院院长 德雷恩 THE ABBOT DORIN

CV：泷田直树

德雷恩管理着古代遗物与灯光之教团，有着让吸血鬼远离自己的力量。不幸的是，长期的隐逸生活使其丧失了理智，变成了一个只会考虑自保的人。



拥有心灵感应能力的少女

克劳蒂娅 CLAUDIA

CV：小林优

魔法发达的古代都市中最后的生存者，拥有心灵感应能力。虽然看上去是少女模样，但实际上已经有200岁的高龄了，被称为黑骑士的战士保护着。她也曾经帮助过加百列。

CHECK 教团赋予加百列的任务是?

在被恶魔威胁的世界中，加百列所属的灯光之教团是人们心中的惟一依靠。活在挚爱妻子死亡的深深自责与悲伤中的加百列，某天被教团赋予了一个任务——找出三人的暗影之王，并从他们手中夺回原本属于教团的力量。



▲整个世界被黑暗所覆盖，恶魔在四处游荡。

CHECK 三位暗影之王

包括康奈尔在内三位暗影之王是拥有强大力量的魔法使，他们因为邪恶的目的而集结，被称为“不净三巨头”。

三人各自保存着通往天界之门的钥匙碎片，传说只要将碎片全部收集就能打开天界之门。



把握故事关键的重要人物？杉田智和的采访

本次展示的豪华声优阵容肯定能够让不少人感到惊讶，不过已经公布的信息中并非囊括了《恶魔城 暗影之王》的全部角色与声优。例如大家熟悉的杉田智和先生就还没登场，那么杉田智和先生到底会在本作中扮演怎么的角色呢？下面就看他本人如何表态吧！

——消息仅仅是公布了有杉田先生出演，那么你到底扮演了什么角色呢？

杉田：详细的现在不方便说，反正出场的地点基本都是与加百利有交集的地方。

——说更具体吧……

杉田：制作方倒是给我看了角色介绍资料，其他的角色都写得挺多的，但是我所扮演角色的文字描述只有1.5行啊！

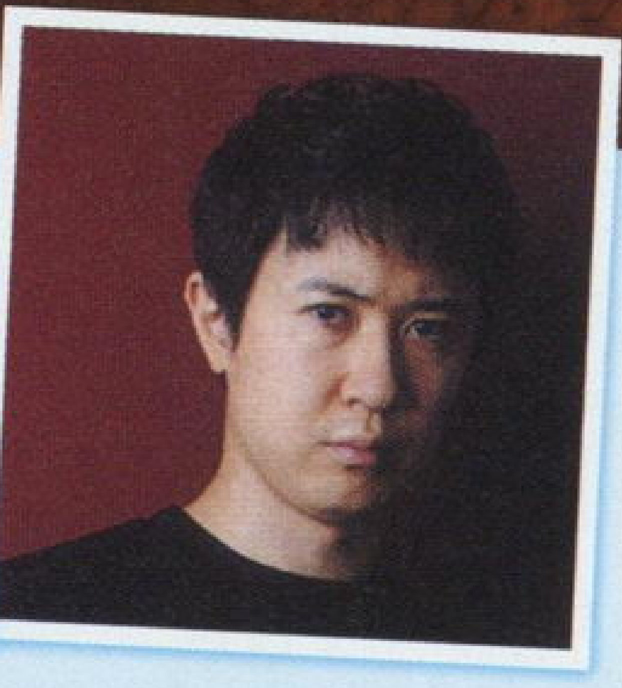
——是不是一个立场非常容易了解的人物呢？

杉田：是个无法掩饰寂寞的男人，后面我不能说了……。

——那和FANS说几句总行的吧。

杉田：请期待游戏的发售！

杉田智和



隶属于Atomic Monkey事务所。近段时间，杉田主演的WEB广播剧“カズヒラ・ミラーの‘カズラジ’”每隔一周就会进行放送。

文 Signal 美编 anubis

El Shaddai ASCENSION OF THE METATRON

《幻境神界 大天使的崛起》主标题中的“El Shaddai”是犹太教中“全能之神”，由此可见游戏的主题与“神”、“天界”、“天使”等关键词一定脱离不了关系。本作之前放出的信息要素就有许多吸引女性玩家注意力的地方，而今年的TGS展，本作还出人意料地提供了现场游戏试玩，从玩家们试玩后的反应来看，本作的素质还是十分值得期待的。不过口说无凭，还是看看具体的相关消息比较实在。

多机种	幻境神界 大天使的崛起	Ignition	动作
	エルシャダイ アセンション オブザ メタトロン		日版
	预定 2011 年春发售	人数未定	价格未定
	对应机种为 PS3 及 X360		对应玩家年龄：未定

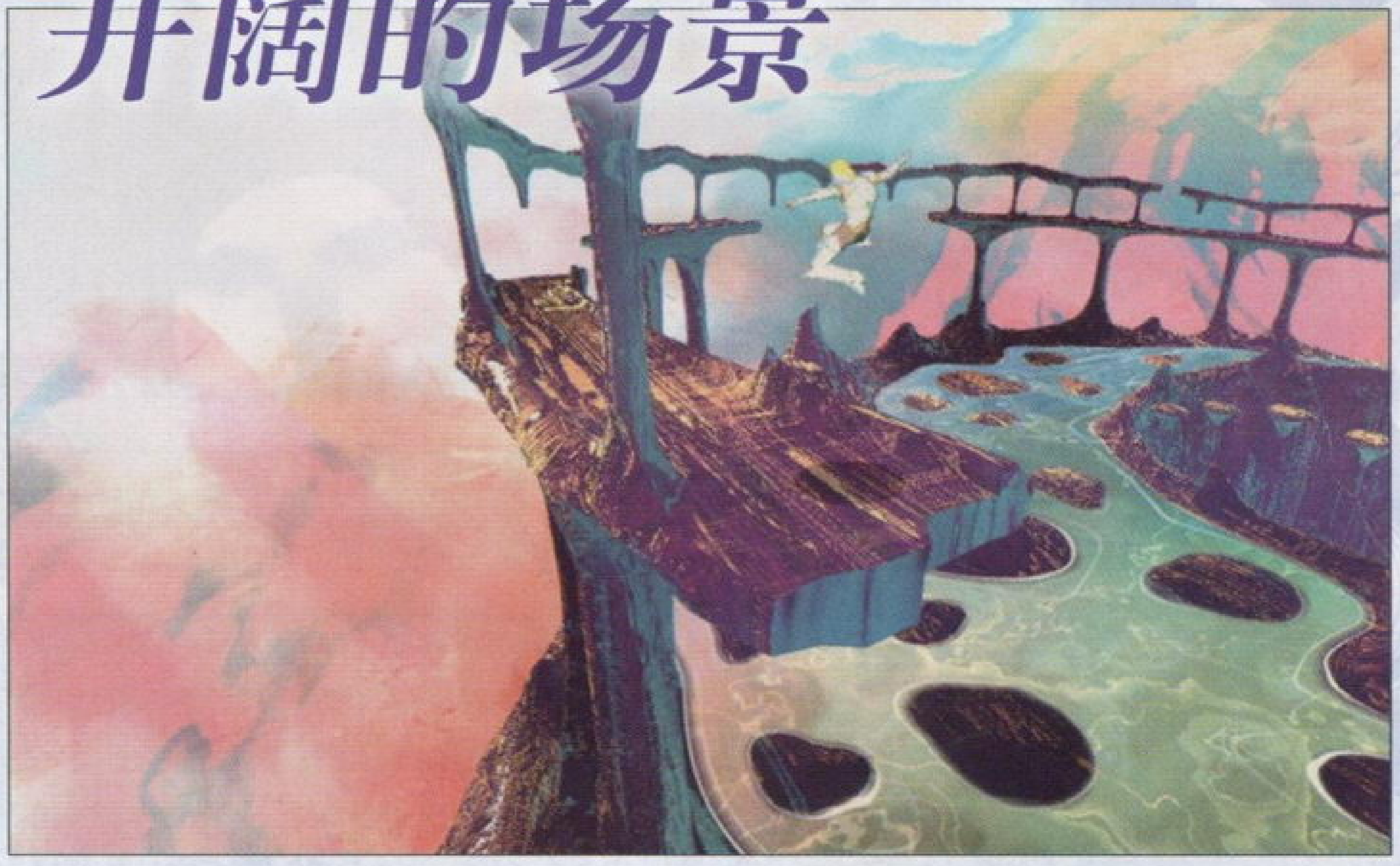




STORY

被派往人间的天使触犯了禁忌，变成了“堕天使”，天界的神明为此感到愤怒不已，于是决定要发动一场“洪水计划”来毁灭掉整个人间。曾经是人类的男主角伊诺克为了阻止人间被摧毁，向天神请求前往人间寻找祸根制造者的“堕天使”，想以此来平息众神的盛怒。为了确保伊诺克完成使命，神明指派了在天界实力拔群的大天使路西法对前者进行协助。

开阔的场景



游戏里有不少场面宏大的开阔场景，其色彩感觉也总是能让玩家联想到“天界”这样一个大的背景舞台。广阔的场景中，许多平台并不是完整相连的，这就需要玩家操作角色来完成各种跳跃。由于伊诺克要在人间四处奔走寻找“堕天使”，所以这段路途一定遥远而漫长，不知道正式版的游戏中伊诺克是否能自由使用飞行的能力。

新武器公开

最近官方公布了一件全新的双手武器，该武器不仅攻击力杰出，防御效果也可圈可点。伊诺克若使用该武器发动攻击，被击中的敌人会遭受到毁灭性的打击。而倘若伊诺克采取守势，新武器也能给他全方位的保护。这把武器原本是天界智慧与知识的结晶，但不料落入“堕天使”之手，游戏中伊诺克要想使用此武器就必须将它从“堕天使”手中夺回。



新敌人登场





被人类的无限进化可能引诱的堕天使

被人类的母性与家族之爱引诱的堕天使

阿扎赛尔

阿扎赛尔（Azazel）的原义是希伯来语中的“神之强者”，同时也是传说中堕落的七大天使之一。另外，“Azazel”也是一座山的名字，在犹太赎罪日这一天，祭祀的羊会从此山上抛掷。游戏中他将天界的许多技术带到了人间，应该会以BOSS的身分登场。

以西结

以西结（Ezekiel）是记载中具有影响力的祭司撒督家族的后裔。游戏中她十分渴望人类的家族之爱，但有时“堕天使”的黑暗面依旧会表现出来。以西结肯定会是伊诺克前进道路上不小的挑战。





FIFA 11

每年的这个时候都是球迷的节日，因为一年一度的《FIFA》就要发售了。去年的《FIFA 10》简直可以说让《FIFA》的粉丝大为惊喜，不但保留了丰富的模式和详细的授权，还改进了系列一贯以来让人诟病的手感，更加巩固了《FIFA》系列世界第一足球游戏的地位。如今《FIFA 11》马上就要发售了，让我们快来看看本作值得关注的地方吧！

FIFA 11	EA	体育
多机种 FIFA Soccer 11		美版
预定2010年9月28日	1～22人	59.99美元
对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：全年龄

文 SWB　编 纱迦　美编 一刀

Part.1 画面分析

“《FIFA》系列”的画面历来都没得挑，从现在公布的画面来看，《FIFA 11》没有辱没系列的威名。画面一如既往地精细，皮肤的色泽、头发的质地都非常自然，对于有上千个人物建模的游戏来说，画面有这样的素质可谓难能可贵。

本作对场面细节的描写也非常出色，比如场地的灯光，雨水，等等，都能从画面上感觉出来，而场边的观众也是质感十足，完全没有以前的作品那种纸片的感觉。EA的技术力不得不令人叹服。

本作的另一个特点就是从体格上将球员细分，以往的足球游戏中，除了极为强壮的（比如鲁尼）和极为瘦小的（比如梅西）之外，其他的球员似乎都差不太多，但是本作从公布的画面可以看出，球员的体格还是能看出明显的差异的，在踢比赛的时候我们也能通过体型初步判断球员特点。比如一个瘦小的家伙显然不适合打中卫，而身高将近两米的巨人也很难成为一名优秀的边锋。



▲开赛前双方在握手，可见本作对球员体格表现非常明确，壮汉和灵活型球员一目了然。

Part.2 新要素总览

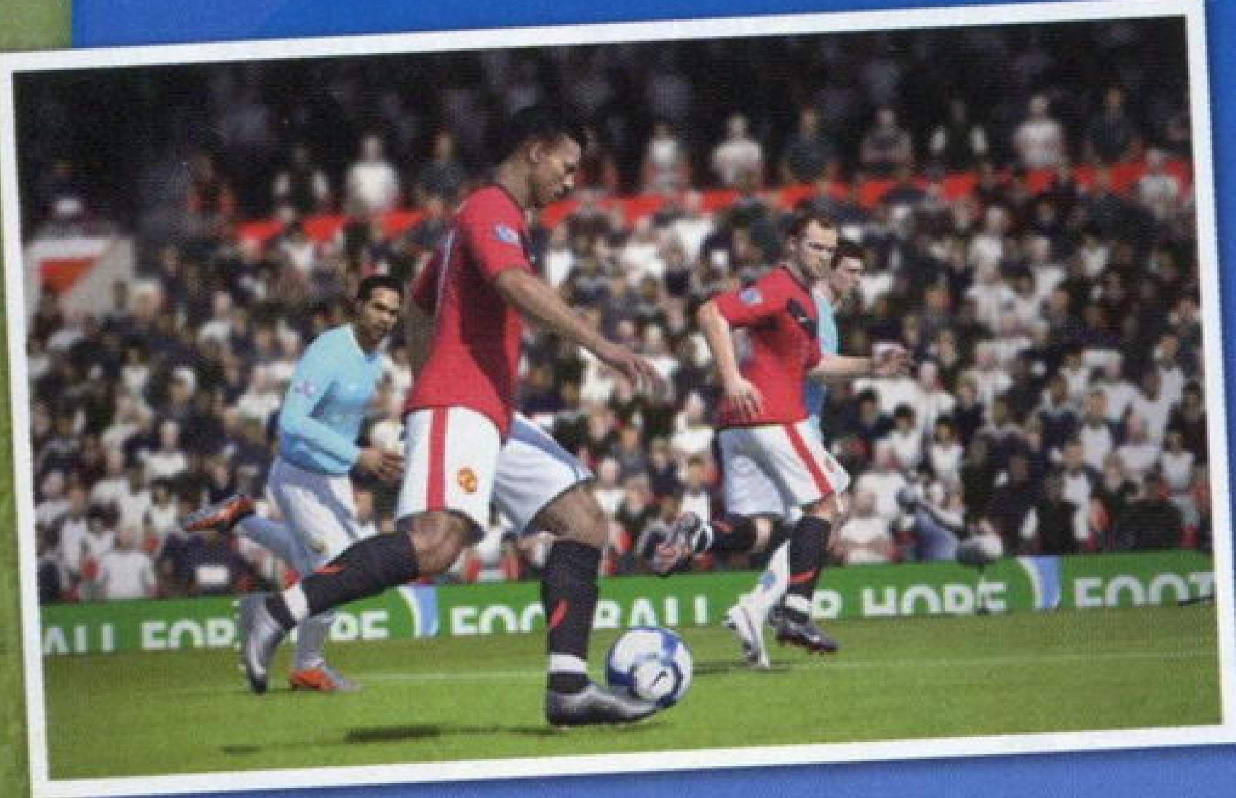
在《FIFA 10》中，出现了让人震撼的新变化：360度带球，这个改进让《FIFA 10》成为了当之无愧的世界第一足球游戏。从目前得到的消息看，《FIFA 11》没有这种能让人感到眼前一亮的新变化，它所做到的就是将这个系列改进改进再改进，争取修正“《FIFA》系列”以前的每一个错误。

本作修正了前作一些令人火大的设定，比如AI球员总喜欢站到越位位置不动等球、门将大力手抛球扔给对方前锋、明明有队员跑出空当却死活传不到他的脚下等等。这些小修正能让玩家更随心所欲地实现自己的战术构想。

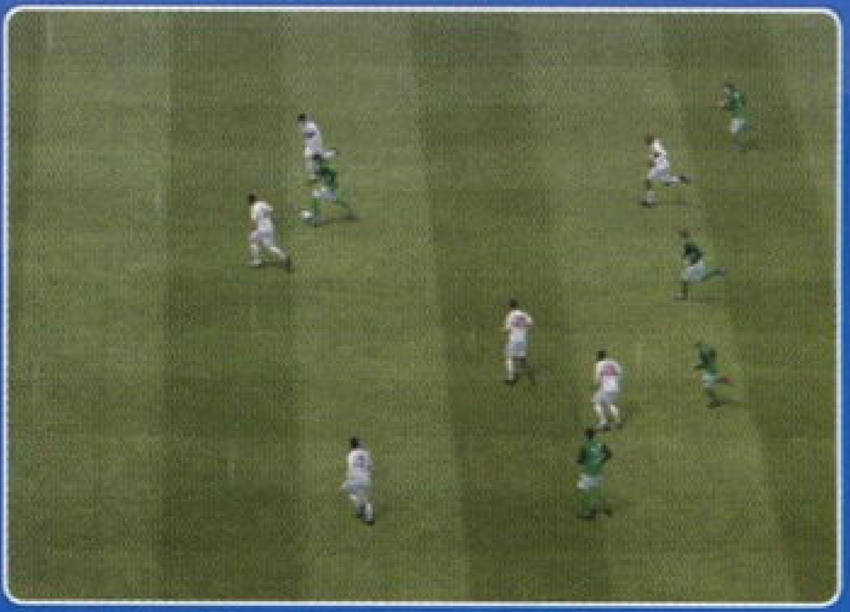
本作使用了新的动作捕捉系统，这让球员的动作非常贴近真实，一些在真实足球中有怪异习惯的球员也能在游戏中展现出他们的风采（不知道克洛泽的扭腰跑会不会像现实中那么有趣）。除了动作以外，另外一项可以表现球员个性的新系统是“Personality +”，这个系统更多地表现了球员在球场上的倾向，比如拥有“Speedster”（神速）的托雷斯更倾向于突破，而拥有“Crosser”（传球者）、“Playmaker”（组织者）、“Engine”（中场发动机）的杰拉德则更倾向于在中场活动以及送出威胁球。因此，你可以通过这个“Personality +”来加深你对球队的了解，这个对于制定战术将有着非常重要的地位。

令人惊喜的是裁判也有了自己的个性，在现实足球中我们会发现一些现象，比如英超的裁判对于身体冲撞吹罚很松，而意甲裁判对于战术犯规毫不留情等等，本作的裁判基本上还原了这种情况，“《FIFA》系列”真是越来越贴近真是足球了啊。

《FIFA 11》还开创了足球游戏的一个先河：手球。当然这个创新不会受所有人的欢迎，毕竟被判点球的机会又多了很多。而且谁也不会愿意因为自己什么都没做，只是由于球员站位问题而被判点球。但是换个角度想想，手球毕竟是真实足球的一个重要的部分，加入这样的设定也会让《FIFA》的对战更加有趣。



◀鲁尼强壮的身体挤住了对手，这样纳尼就能轻松地传球了。



▲实际比赛画面，我方的球员跑位更加智能了，他们可以自动包夹防守了。

其他新系统

专业传球系统

这个系统可以保证球员能够把球更准确更合理地传到预定目标的脚下，我们可以通过手柄更好地控制传球的方向和力度。但是如果位置不好或者传球时姿势不对，也可能传出很离谱的传球。

FIFA 剧场模式

可以把比赛中的精彩镜头保存下来，和朋友共享，也可以传到官网上，让全世界的玩家看到你的精彩表现。

花絮

★本作全球版的封面是卡卡、多诺万和卡洛斯·贝拉。

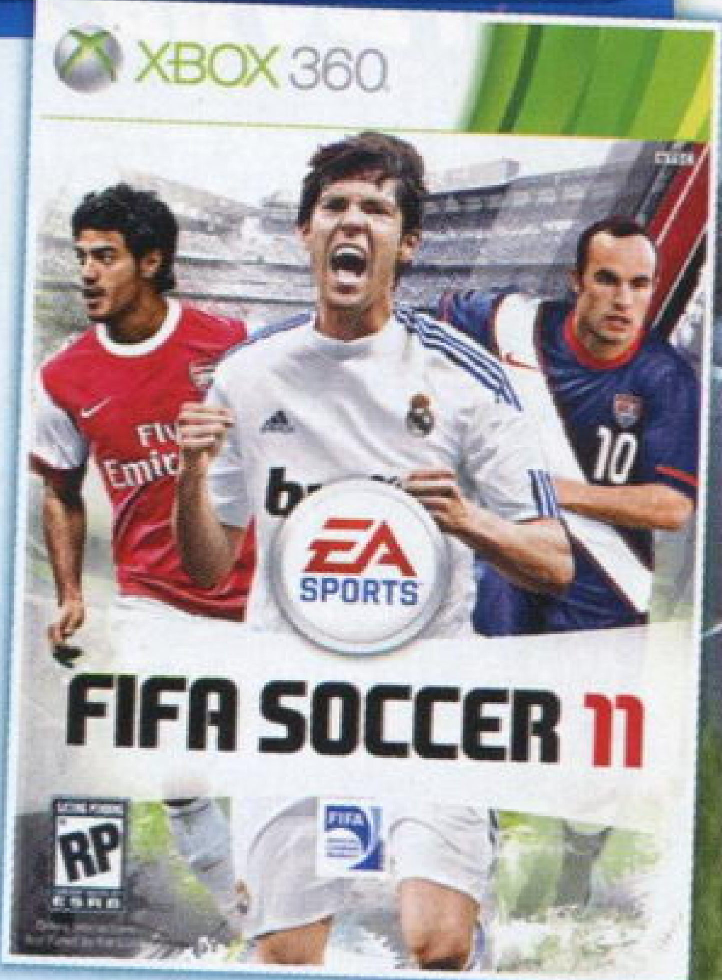
★本作的防守更加容易，因为球员的跑位意识得到了加强。

★本作中的职业球员模式中可以控制守门员了。

★本作的体能设定有一定的变更，体能出色的球员在冲刺中不仅体力槽减得比较慢，恢复起来也比较快。

★本作和英超联赛进行了全面合作，所有的数据均来自英超联赛俱乐部，各位英超球迷有福了。

★本作收录了28个国家／地区的联赛，其中英格兰、西班牙、意大利、法国、德国还收录了部分低级别联赛，英超更是收录了英超、英冠、英甲、英乙四个级别的联赛，我们可以见到很多低级别联赛年轻新秀的表现。



©2010 Electronic Arts Inc. Trademarks belong to their respective owners. All rights reserved.

Part.3 新模式醒目：生涯模式

在前作《FIFA 10》中，存在着两个很有意思的模式：经营模式（Manager Mode）和职业球员模式（Be A Pro）。前者经营一支球队，后者扮演一名球员。在本作中，这两个模式将完全消失！当然，大家不用担心，这两个模式被整合到了一起，成为了一个新的模式：生涯模式（Career Mode）！

在经营模式和职业球员模式中，你只能扮演一个始终不变的角色，或者扮演教练，负责统筹全局，指挥全体队员在场上拼搏，还要想着转会等经营层面的事情；或者扮演一名球员，想办法在场上通过自己的发挥帮助球队获胜。这两种模式都有各自的优点和局限性。前者可以更好地操控比赛结果，还能通过各种方式来补强自己的球队，随心所欲，但是由于控制全队的模式我们已经玩了很久，新鲜感略显不足，而且有时候AI的跑位确实让我们火大：大面积的空当，偏偏没有人去跑位，恨不得我们自己钻进电视替他们跑，这时我们想的是"如果能单独控制一个球员该有多好"。而从球员角度出发的后者满足了大家扮演一个球员的愿望，让我们得到了新鲜的体验，而且"自己控制自己"让我们可以弥补AI跑位能力欠缺的毛病，但是我们得随时面对AI的短路，比如说在场上不传给位置极佳的你，关键比赛偏偏不派此前状态出色的你上场，反而在你快要体力透支的时候让你连续首发打满全场，还经常莫名其妙地卖出队里的重要球员。这些脑残行为有时候让人有摔手柄的冲动，这些时候我们又有些怀念控制全局的感觉。偏偏这两个模式都是独立的，让人无可奈何的同时有些心有不甘。



■生涯模式，三幅画面很有意思，前段时间刚刚爆发口水战的卡卡和穆里尼奥。



■编辑球员和球队的画面。



■球员交易画面，巴里是中场硬汉的典型代表。



■赛后的整轮比赛结果统计，非常专业。



▲生涯模式比赛前画面，可以看出前两个选项分别是控制全队和控制单个球员。

在本作中，终于出现了集二者之大成的生涯模式。在公布的图片中我们可以看出，生涯模式不但保留了单独的经营模式和职业球员模式，还多了全新的"Player—Manager（球员－经理）模式"。玩家可以统筹全队，在某些关键比赛，还可以亲自上阵，这样，玩家就没有遗憾了，或者说，再也没有借口了（笑）。

在这个全新的模式中，我们可以看到，既能够控制自己创造的球员上阵杀敌，也能够像教练那样买入球员，布置阵型。在球队里我们有了自己的分身，相信可以更加投入地进行游戏。也能更简单地把自己的分身扶植成全队核心，比如我们创造的分身是一名边路好手，我们就可以买进高中锋来配合，反正玩家既是球员也是教练，我的球队，当然我做主。这个模式可谓非常体贴，不得不感叹EA还是十分了解玩家心思的。

Part.4 试玩版心得

试玩版于9月15日提供下载。本试玩版可选择的队伍有意甲的尤文图斯、西甲的巴塞罗那和皇家马德里、英超的切尔西、法甲的里昂和德甲的勒沃库森。球员名单是过期的（不过这点不用担心，玩FIFA最不担心的就是它的球员名单）。

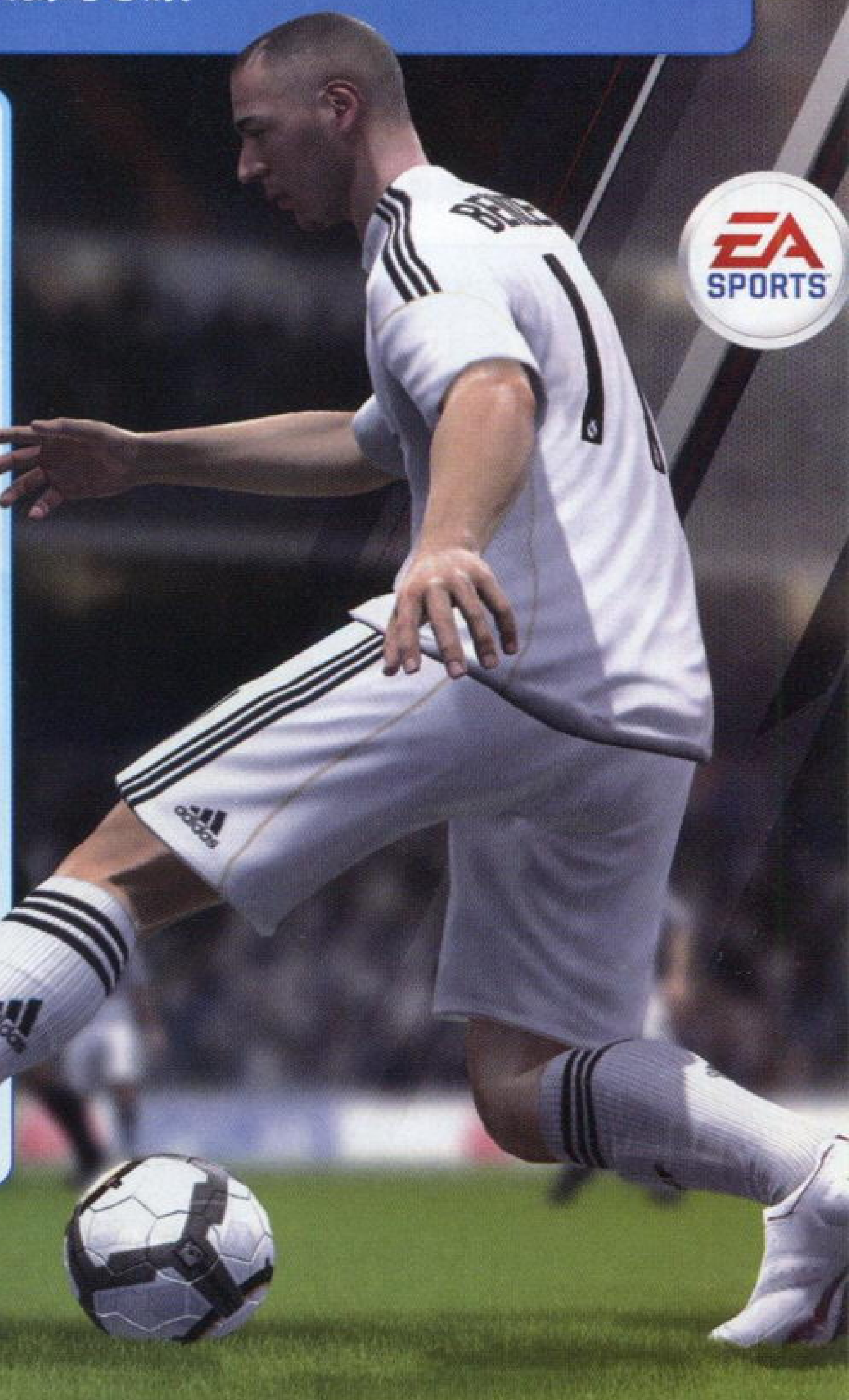
1. 本作的画面没有长足的进步，当然，这样的画面已经是同类游戏里最好的了，现有硬件环境差不多也就这样了。令人惊喜的是本作的解说，非常详细，几乎每种情况都有不只一种说法，有时候你的球员表现糟糕还会招来解说的讥笑。本作的手感基本保持了《FIFA 10》的流畅感，但是略微有点滑，传接球不是很顺畅，比较贴近真实足球的感觉。

2. 本作的进攻比较困难，因为球员普遍带球不是非常好，而后卫们的位置感则一般都很出众。比如边卫助攻上前，一旦出球就会立即向回撤防守而不是在前场游荡。游戏中笔者数次发动反击的时候都绝望地发现本该插到无人地带的梅西身边多了个后卫。相反，本作的防守方可选择余地非常大，既可以贴身紧逼，也能卡住对方的传球路线，或者组织整体防守把对方的空间缩小。

3. 这次的新系统"Personality +"绝对是战术核心，这个系统极大地影响了球员的AI，比如向前意识比较强的边后卫会在你中路带球的时候沿着边路高速插上，而紧逼意识比较好的前锋会第一时间缠住后卫，这也是本作相对比较简单的直接破门方式：抢后卫，造单刀。而在防守中的作用相对来说更大，防守球员"Personality +"的不同影响到了球员的跑位，有一个补漏意识很好的后卫会省很多心，比如普约尔。所以奉劝大家在实际游戏中宁可选用能力略差但是"Personality +"突出的球员，也不要选能力出众的白板球员。


◀玩家在游戏中也能亲自扮演门将做出如此精彩的扑救。

4. 对本作的点球系统个人表示不满，本来很简单的元素却被搞得很复杂，而且不仅玩家不适应，连AI都不适应，这个点球系统简直就是QTE，在打心理战的同时还得打操作战。希望能去掉这个画蛇添足的系统。



结语 从《FIFA 09》到《FIFA 10》再到《FIFA 11》，可以看到一个过程：打天下，守天下，坐天下。EA秉承着进取精神，不断地改进自己的缺点，《FIFA》已经不是当年那个"溜冰游戏"了，出色的手感已经成了"《FIFA》系列"的一大特色。加上一如既往出色的授权环节和丰富的游戏模式，任何一个球迷+游戏迷都没有理由错过这个系列的新作，让我们一起期待9月28日的到来！

文 SWB 编 纱迦 美编 一刀

在前作《PES 2010》与老对手《FIFA 10》的竞争中，《PES 2010》无论口碑还是销量都落了下风，Konami自然不甘居于人后。经过一年的卧薪尝胆，《PES 2011》携势而来，誓要与老对手拚个你死我活，那么，标榜"自由"的《PES2011》的表现到底怎么样呢？让我们来具体看一看。另外还有中文版情报透露！



职业进化足球2011	Konami	体育
多机种 Pro Evolution Soccer 2011		欧版
预定2011年9月30日	1～8人	售价未定
对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：全年龄

WHAT'S NEW

CHECK.1 精确传球系统

本作的传球非常自由，首先你可以进行360度的传球，这样就可以避免原来的作品中经常出现的所传非人情况。其次是本作在系列史上首次出现了传球的力道控制（类似"《FIFA》系列"的传球蓄力）。众所周知，在禁区内，传球差之毫厘经常谬以千里，有时候球多跑了10厘米可能就会导致一次进攻无果而还。以前的《PES》的传球力度都是自动设定好的，经常出现直塞交给对方门将或者给到我方进攻球员身后的现象，相信本作的力道控制系统可以帮助大家解决这些令人头疼的问题。



▲人物下方的彩色蓄力条就是控制传球力度的。

CHECK.2 假动作编辑系统



▲假动作编辑，创造自己的花式动作吧。

自从假动作系统加入《PES》以来，一直被人诟病为华而不实。本作的假动作系统终于可以抬头了：假动作编辑系统可以让玩家在一对一的情况下拥有更多主动。玩家可以把假动作按顺序编辑在方向键上，每个方向键可以顺序编辑4个假动作，比如在左方向键上顺序编辑"上身晃动"、"踩单车"、"马赛回旋"、"脚后跟磕球"四个动作，那么我们在一对一的时候按四下方向键就可以顺序使出这四个动作华丽地过掉对方球员。就像格斗游戏的连续技（COMBO）一样，所以这个系统也被命名为"假动作连续技"（FEINT COMBO）！

CHECK.3 带球随机动作

在足球比赛中，我们经常可以看到球员在接到球的同时拿脚后跟一挑过掉对方后卫，或者在斜身飞起凌空扫射，这些动作都可以在《PES 2011》中实现！本作新加入了1000种随机动作，在带球的时候根据情况不同可能做出不同的动作。在某些时候可能很实用，但是话说回来，既然是随机动作，那么就是不可控因素，实战中不能太指望。



◀在对方球员铲断时轻巧地一挑，也算随机动作之一。

CHECK.4 防守战术调整系统

通过按键，我们可以调整防守战术，比如说对方打快速反击，我们可以让后防线的球员通过战术犯规阻挡对手的前进，而当进入阵地战阶段的时候，就没有必要故意犯规了，省得吃一张黄牌的同时还送给对方定位球，这时候的战术调整为链式防守效果更好一些，只要对方贸然带球突破，就会陷入我方的重围。这样的战术调整让我们能对各种情况都作出快速反应。



▲作为主教练，玩家需要充分运筹帷幄，方能克敌制胜。

CHECK.5 比赛计划系统



▲比赛计划系统的界面。就像大家在图中看到的那样，拉普拉塔大学生队的核心当然是老将贝隆。

所谓"比赛计划"，其实就是以前的"阵容调整"，所不同的地方是比起以前的阵容调整，比赛计划更加详细。除最基本的换人换阵型等等，还能直观地调整球员的进攻防守倾向和具体场上位置，甚至具体到哪些球员可以参与进攻，哪些球员最好乖乖地站好防守位就行。这个系统比较令人满意的是在战术调整的时候可以在阵型图上直观地看到球员在战术调整后怎么运动。方便我们进行排兵布阵。

游戏小花絮

★本作的代言人仍然是世界足球先生梅西。

★本作和欧罗巴联赛、南美解放者杯合作，相信这两项赛事能给大家带来全新的感觉。

★本作的防守中，只要控制球员撞上对方就能把对方撞开，使得防守更加容易，当然，过于瘦小的人是撞不开彪形大汉的，看来本作在挑选球员的过程中也要注意选择一些身体强壮的人。

★本作在编辑球员的时候（比如一球成名模式）可以加入不少恶搞因素，比如特殊发型等等，看起来非常有趣。

©2010 Konami Digital Entertainment.

注目新模式 线上大师联赛

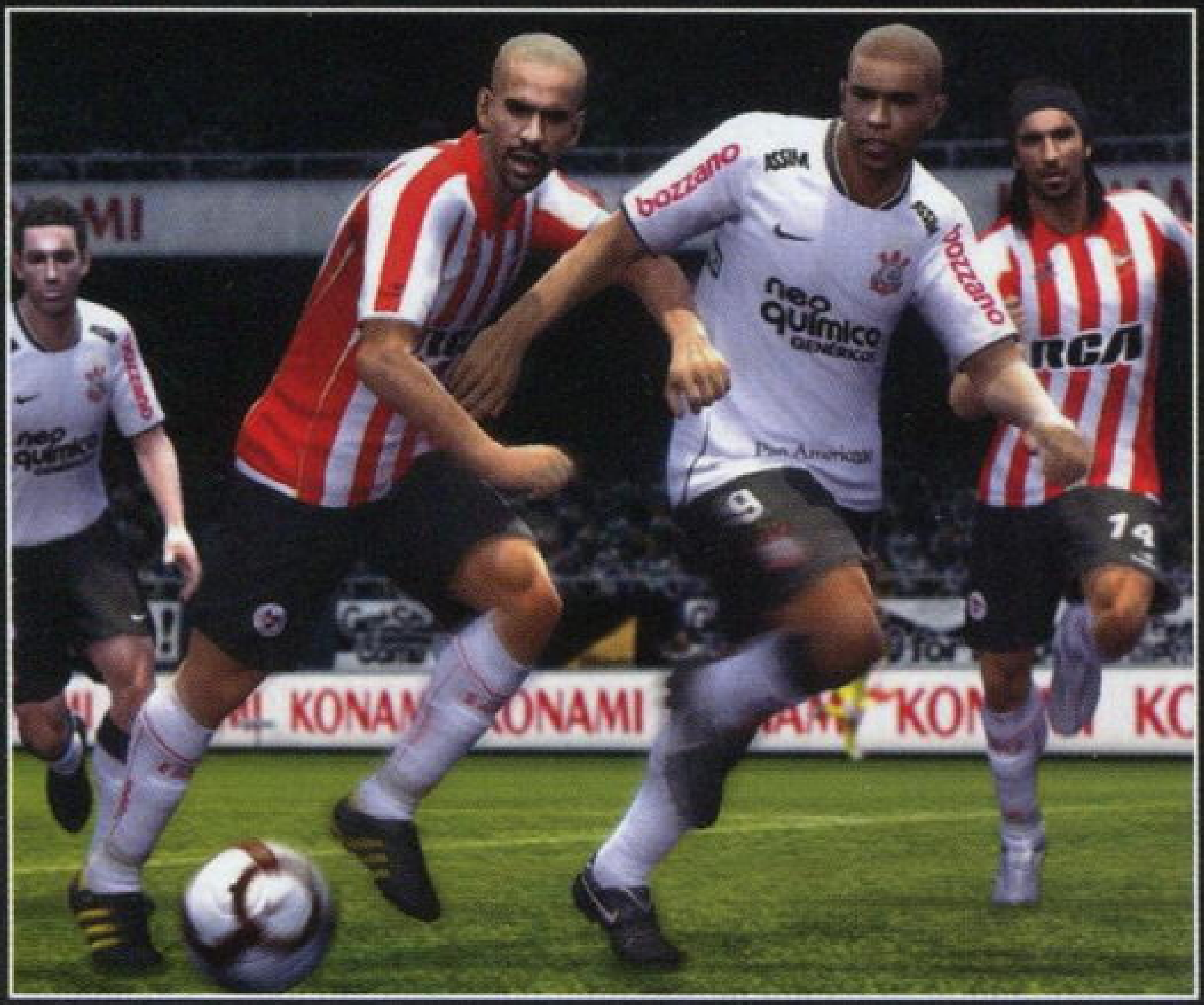
《PES6》开始加入的大师联赛圆了很多球迷玩家的梦：自己组织一支阵容豪华、世界无敌的球队。当我们在大师联赛里经过长时间的努力后，自己的球队主力已经全部是世界巨星，能力基本上都是大红色，连替补阵容之豪华都是很多球队做梦也不敢想的。电脑的球队已经无法阻挡我们了，这时候的玩家都有一种“高处不胜寒”的感觉，如果是培养一支所向披靡的球队的目的仅仅是虐电脑的话，未免有点高射炮打蚊子的意思。

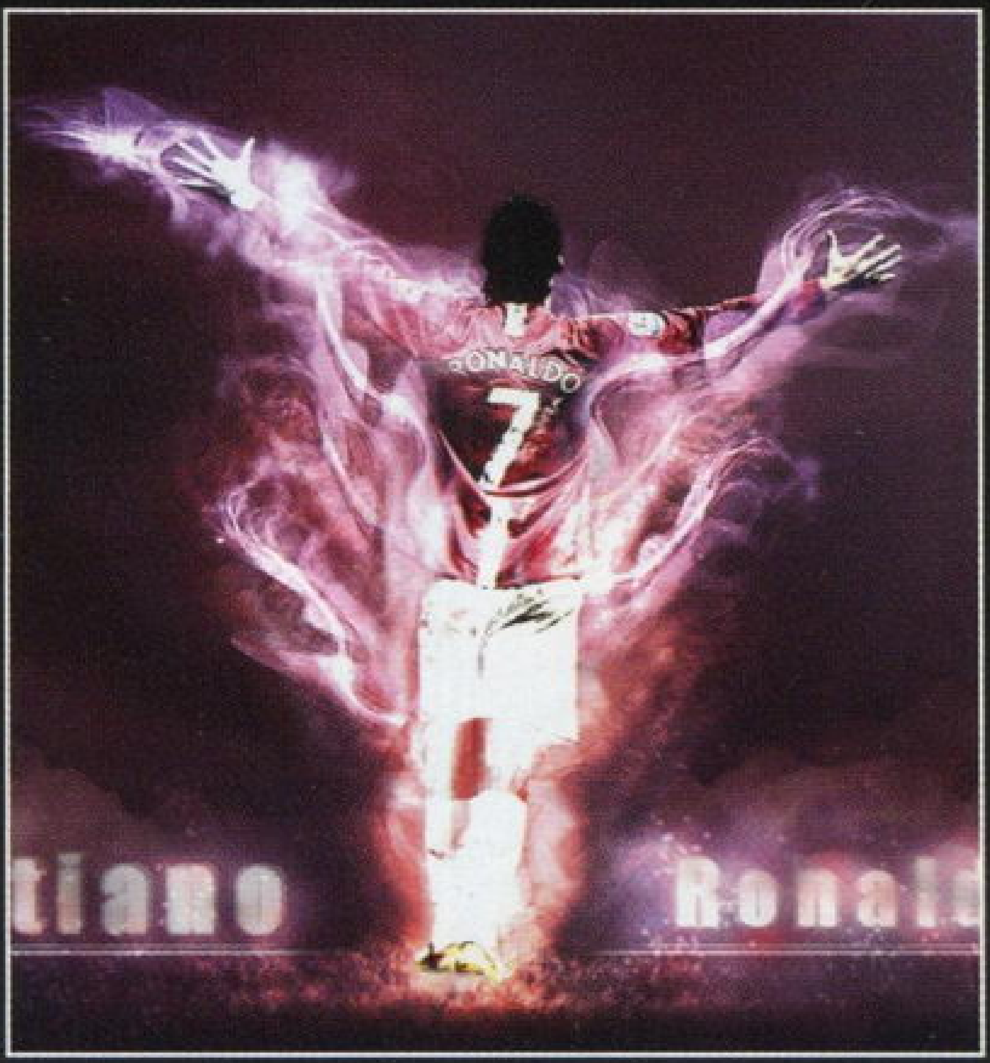
《PES 2011》新加入的“线上大师联赛”为自以为所向无敌的玩家提供了一个试验场：你觉得自己培养的球队最强么？那么就拉出来试试！和别的玩家组织的强力球队对抗来检验自己的球队是否真的无敌于天下。在原来的线上模式中我们只能使用现成的球队，这些球队多少都有一些令人不满的地方：有的球队攻强守弱，用起来不放心；有的球队技术粗糙，在禁区前小范围配合的表现令人失望；有的球队缺乏高度，经常让对手头球欺负；有的球队身体瘦弱，常常被对方撞得七荤八素。而我们自己组织的球队就是我们心目中最完美的球队，用起来自然最顺手，拿来和对方拼杀是最合适不过了（当然，输球的话完全没有借口了）。



既然是线上大师联赛，那么自然也是可以购买球员的，踢比赛（无论输赢）就能获得奖金用以在线上的市场购买心仪的球员（就像《FIFA Online》一样），不过不要以为一直输下去也能买得起巨星级球员，本作的线上市场是有“通货膨胀”的，如果大家都选择买一名球员，那么他的身价就会一路飙升，而且这个飙升是没有上限的，到后来一些明星级球员可能会被炒到天价，只有多赢比赛才能尽快购买明星级球员，这使得线上比赛更加刺激。

线上大师联赛除了操作技术外，更能考验众位玩家的球队组织能力，只有称霸线上大师联赛，才能成为当之无愧的《PES》之王，我衷心希望我们中国的玩家能够在线上大师联赛中称霸世界。





◀左图非常形象地表现了C罗等顶级球员在线上大师联赛中身价风升水起的状态（笑）。

日版DEMO版试玩感受

日版试玩版中只能进行友谊赛模式，其他模式都是黑的，连选都不能选，自然也看不到新模式介绍什么的。试玩版提供了四支可使用球队：日本国家队、西班牙国家队、巴塞罗那和拜仁慕尼黑。转会名单非常滞后，巴塞罗那还有亨利在队，希望正式版不要犯这类错误。

1．画面：与《FIFA》基本上不相上下。只是在禁区附近视角会自动变为斜45度视角，多少有些不适应。试玩版没有提供解说语音。本作的手感比较涩，感觉球员的动作比较“拙”，反应也稍慢，有一点让人着急，也比较容易误操作。

2．假动作编辑在一对一的时候还是有一定实用性的，但是一旦被对方包围，还是不要贸然玩火，否则可能直接被对方断球，而本作的己方球员防守意识较差，几乎没有回防自觉性，一旦前场丢球很可能被对方直接反击。反之，对方球员的防守意识比较好，自动回位意识很强，很难打对方的反击。

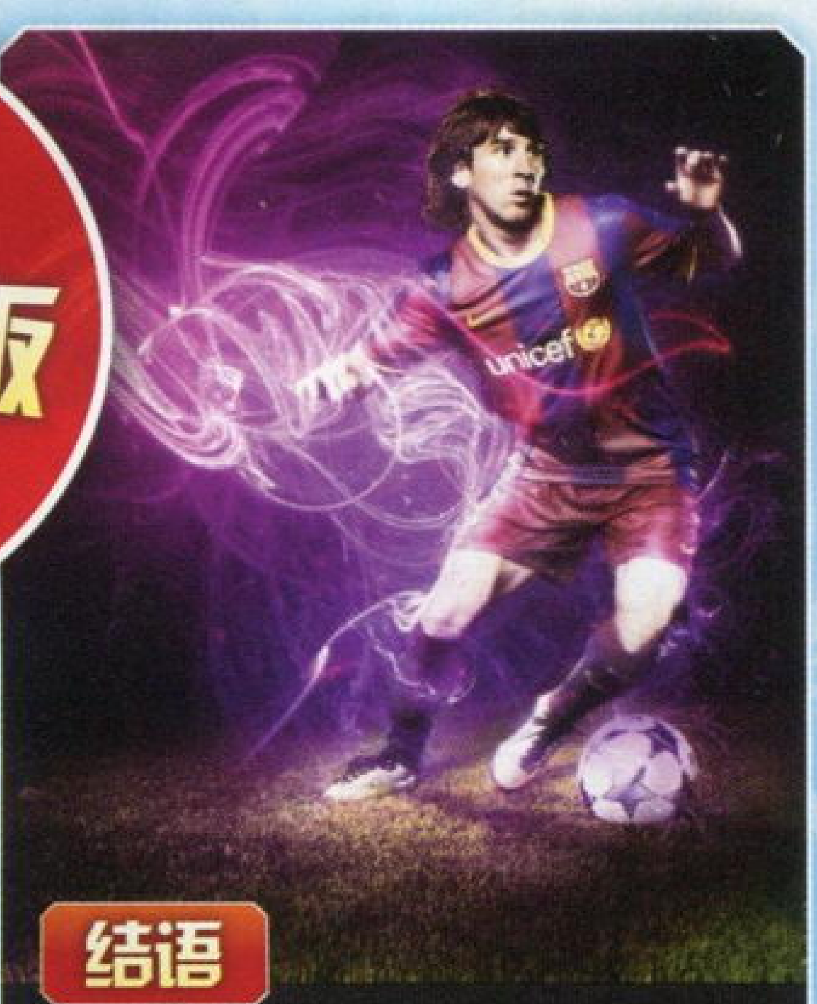




3．在“比赛计划”中似乎有些小BUG，比如换完人不显示在战术画面上等等。希望正式版中能够修正或者做出调整。另外一点令人难受的部分在于这个“比赛计划”的指令布局变化太大，初次上手连怎么换人，怎么制定盯人战术都不知道，适应起来可能需要一定时间。

4．强烈建议大家在游戏中关闭“自动换人”，否则愚蠢的AI换起人来可谓毫无章法，经常把刚换上还没摸到球的球员换下，更关键的是，一旦出现自动换人，我们是无法终止的，最好是关闭这个烦人的系统。

5．大家比较关心的中文版球员译名问题，如今已经有了答案：英文。这下大家就不用担心是否会看不懂港台地区的人名翻译了。



结语

今年的《PES 2011》可谓野心勃勃，誓要和《FIFA 11》决一雌雄，从本作的一些调整可以看出，“《PES》系列”也开始在还原真实足球这方面下功夫。不过还是希望Konami能保持住自己的特色，让我们找回那种原本属于《PES》的感觉。无论如何，让我们期待《PES 2011》降临的那一天



▲巴塞罗那的梅西和阿根廷的里奥内尔。



▲这个糖球会不会踢着碎掉了需要换个球吧？



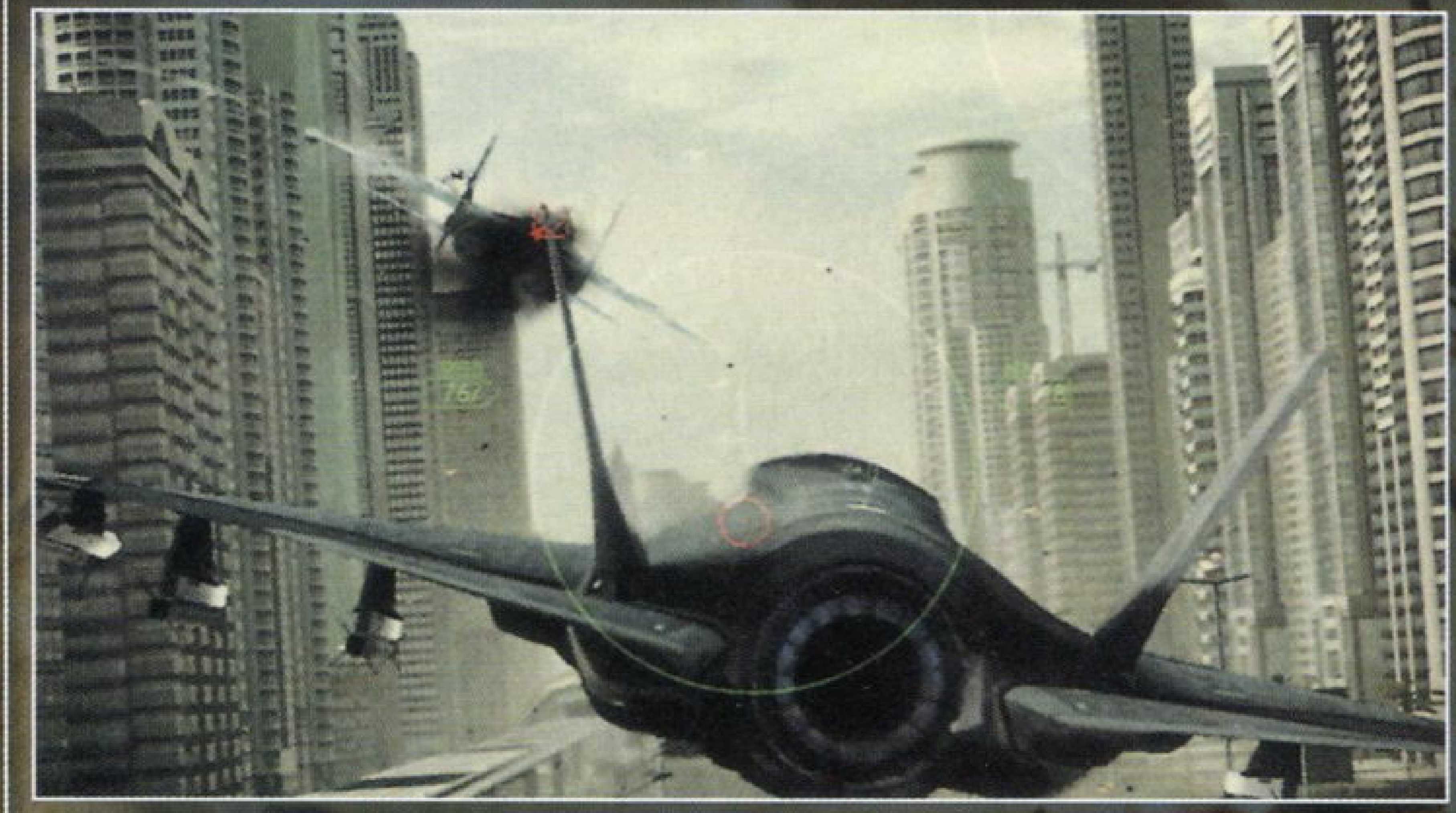
▲欧洲超级杯，帮心爱的球队在游戏中圆梦吧！



▲独具东瀛特色的发型——幕府头球员见参！

完全强化的《皇牌空战》，





▲根据和敌机的距离与战况，视点会发生变化，因此敌机中弹的画面演出效果较系列以往全面提升，期待更加华丽的演出吧！

使运动战更加有趣的“Cross Range Assault”系统

重视动作和射击的“Cross Range Assault”系统是本作令人瞩目的新系统之一，直观的操作方法和电影般魄力的镜头描写为本作带来了充满急迫感的战斗乐趣。

所谓空战，就是战机之间互相争夺有力位置的战斗，因为航炮和导弹都只能朝自己的前方发射，为此必然需要展开一场“如何才能绕到对方身后？”这样的心理战，使用后空翻能否绕到敌机身后使双方立场发生逆转呢？攻击与被攻击，来体验一把思考战术的斗争吧。

◀▼敌机做翻转动作时用航炮反击，本作带来的直观操作，使玩家操作的飞机能够做出杂耍般的机动性。





文 黑泽澪 编 脆薯条 美编 木仙

皇牌空战 突击地平线	NBGI	动作射击
多机种	Ace Combat：Assault Horizon	日版
	发售日未定 / 对应人数未定	售价未定
	对应机种为PS3及X360	对应玩家年龄：未定

“《皇牌空战》系列”最新作《皇牌空战 突击地平线》在公布了美版的消息后又在东京展上正式公布了日版，本作的系统和系列以往完全不同，强调和加强了爽快感与速度感，这次就为您奉上最新的日版情报。

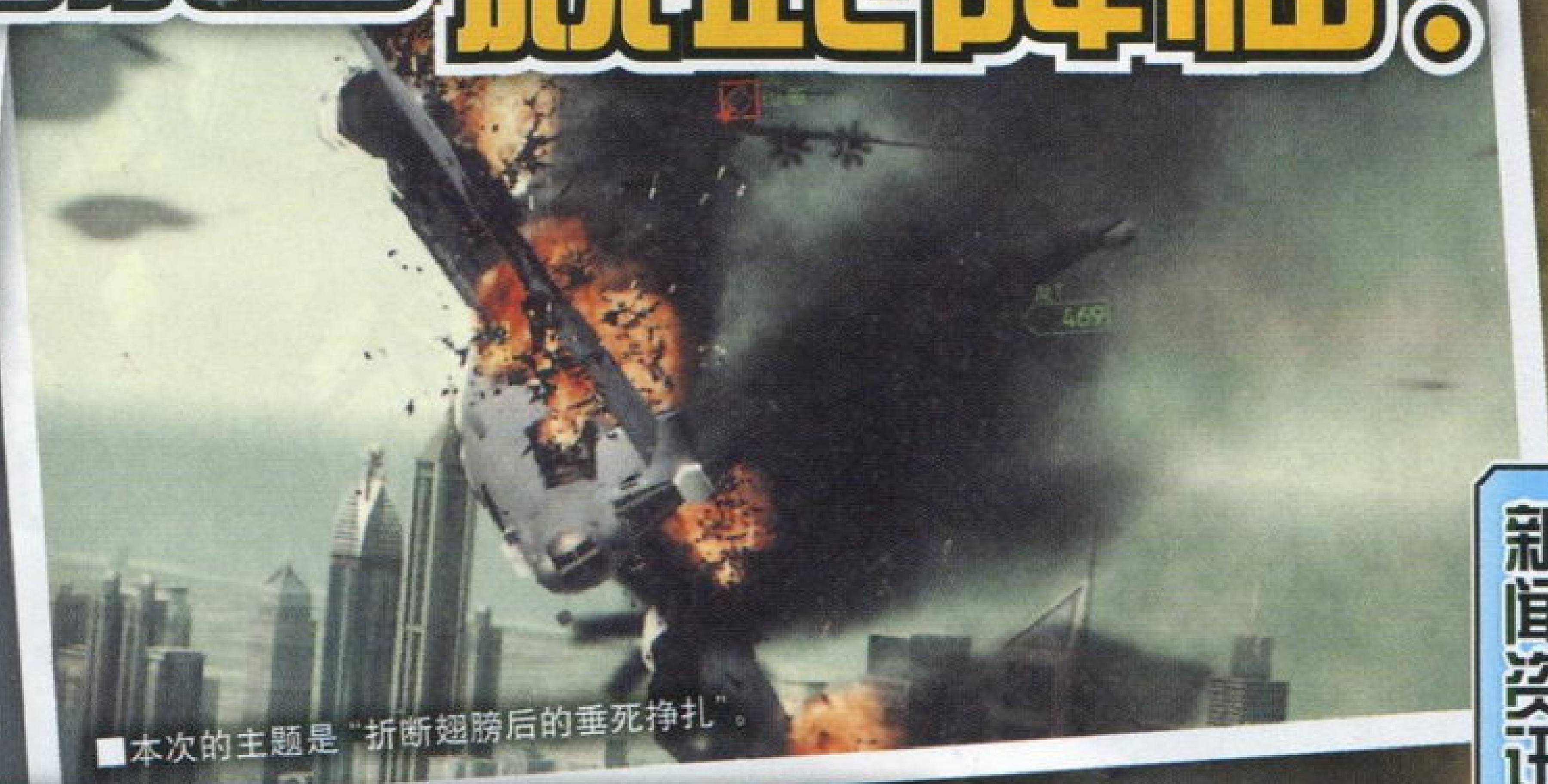
ACE COMBAT ASSAULT HORIZON

©2010 NAMCO BANDAI Games Inc. ©GeoEye/JAPAN SPACE IMAGING CORPORATION ©DigitalGlobe,Inc., All Rights Reserved.

从未有过的大魄力演出就此降临！



■被击落的敌机四散飞舞的燃油和碎片。体验如战争片般的真实感。



■本次的主题是“折断翅膀后的垂死挣扎”。

通过多个视角描写的战争大片

本作的魅力可不仅仅是空战，热血的剧情也是很让人瞩目的。故事舞台发生在现实世界，描写了一场从非洲开始利用阴谋与策略将全世界都卷入其中的战争。随着故事的展开，玩家在剧情中除了要扮演战斗机的驾驶员外，还会扮演武装直升机的驾驶员与炮手等，在宣传动画中我们还看到有敌机被击落后，驾驶员紧急弹射后用降落伞逃生的情景。镜头中在逃跑的驾驶员面前伴随着自机的爆炸和敌机的飞驰而过，驾驶员能平安的降落吗？





▲操作武装直升机上的格林机炮的炮手。用画面中央的准心瞄准敌人射击。



▲使用智能手机进行情报收集的士兵，很有现代感与真实感的画面。



▲▼▶中弹后，可使用紧急弹射，并用降落伞降落。降落过程中的操作也需要玩家自己动手吗？





■以压倒性的火力和集中的炮火蹂躏地面战车部队的专用型武装直升机，好好享受尽情破坏的爽快感吧！



本作的名字为什么是《突击地平线》呢？

制作人河野一聪（《皇牌空战5 未颂的战争》导演）：

“ACE飞行员已经不需要了吗？”“或者开发规模应该迎合市场而缩小吗？”这是大概两年前《皇牌空战》制作团队讨论的问题。《皇牌空战》的品牌效益在缩小，如果系列到了“7”，就会变成只面向了“《皇牌空战》系列”核心玩家的小众作品了。以“将《皇牌空战》隐藏的最大可能性发掘出来。”为条件，以让支持该系列的人响应，让更多更多的人来支持该系列为约定。



造梦师



河野一聪

我们惟一的目标就是让“《皇牌空战》系列”以《突击地平线》之名重生！

文 纱迦 美编 木仙



高达无双3	NBGI	动作
多机种 ガンダム無双3		日版
预定2010年12月	人数未定	售价未定
对应机种为PS3及X360		

《战国BASARA 3》的热销，让大家对于“《无双》系列”的动向更加在意，《高达无双3》的公开让支持者们有如吃了一剂定心丸。本作的出现，标志着《高达无双》正式成为《无双》大系里第三大的家族成员。还记得两年前那个内容多到令人发指的2代么？这回从2代到3代的进化，极有可能将成为堪比《真・三国无双》到《真・三国无双2》的飞跃！两个月后，让我们一起相会在宇宙！

登场作品

在《高达无双》1代里，共有6部作品登场。2代又加入了4部作品，而本作再次追加4部作品，这使得登场作品数量已达14部！其中最值得注目的就是《机动战士高达00》、《机动战士高达UC》的加入，《高达无双》抢在《机战》之前完成了这一壮举。前作因为有“种命”的加入，目前双版本销量之和已超过70万，这回的这两部新作说不定还能再让系列上一个台阶！

1代登场作品	《机动战士高达》、《机动战士Z高达》、《机动战士高达ZZ》、《机动武斗传G高达》、《新机动战记高达W》、《倒A高达》
2代追加作品	《机动战士高达 逆袭的夏亚》、《机动战士高达SEED DESTINY》、《机动战士V高达》、《机动战士高达F91》
3代追加作品	《机动战士高达00》、《机动战士高达UC》、《机动战士高达0083》、《机动新世纪高达X》



独角兽高达

登场作品：《机动战士高达UC》
机　　师：巴纳吉・林克斯

《机动战士高达UC》原为小说，于今年以OVA形式与观众见面。作为主角机的RX-0独角兽高达被称为是划时代的高达，它可以视NT能力发挥出不同程度的实力，并可以通过进入破坏模式来大幅提高性能。

独角兽高达破坏模式

登场作品：《机动战士高达UC》
机　　师：巴纳吉・林克斯

当独角兽高达的破坏模式开启之时，机体高度会增加2米，头部的独角一分为二变成V字形，面罩也会完全打开，造型更接近于传统的高达。破坏模式下机体的性能会大幅提升，但对机师的负担也会大大加重，因此有时间限制。

©创通・サンライズ ©创通・サンライズ・毎日放送



加强型00高达

登场作品:《机动战士高达 00 第 2 季》 **机师**:刹那 · F · 清英

目前公布的两个《机动战士高达 00》的机体均来自于 TV 动画第二季。加强型 00 高达是主人公刹那搭乘的 MS,由 00 高达和 0 强化战机合体而来,在原作中拥有究极的力量。

得到保留的前作要素

本作的出招方式依然是"《无双》系列"传统的□△结合方式,即□为通常攻击、△为 CHARGE 攻击,CHARGE 攻击的方式会随着通常攻击的回数而发生变化。当然机体的招式都经过全新调整,务求让玩过前作的人也有新感觉。威力强大的 SP 攻击也依然健在。当 SP 槽蓄满之后,就可以发动"真 · 无双乱舞"——SP 攻击,SP 攻击多半是原作中的经典招式。

2 代新增的巨大 MA 战在本作中也会被保留下来,这些拥有庞大躯体、惊人杀伤力的家伙依然是玩家的死敌。游戏的剧情数量不会少于 2 代,不过尚不知这个数量指的是原作剧情还是原创剧情。



本作不但保留了前两作的登场作品,就连全部机体也保留了下来,而且已确认:前作中可以使用的机体,在本作依然是全部可用! 2 代可使用的机体数量非常多,有这个承诺,本作的耐玩度可想而知。

另外 2 代美版曾经追加了在线要素,而本作将正式收入在线模式,大家不用羡慕美版玩家了,在线模式的详情有待进一步情报。

最大变化:画面革新

本作的最大变化,莫过于画面革新。本作在机体表现上采用了和前两作完全不同的方式,那就是历史悠久的卡通渲染技术。卡通渲染技术其实是一种比较省事的技术,不过对于原作即为动画的《高达无双 3》来说,却是再合适不过了。改用卡通渲染之后,本作会重拾一些之前被忽视的设定,例如光束的颜色、机体的爆炸效果等等,力求让看惯动画的 FANS 玩到游戏时就有"哇,和动画一模一样"的惊叹。大家可以从画面中仔细体会两者的区别。





机体采用卡通渲染来表现接近原作的战斗画面,而游戏背景会采用更加写实的表现手法,并加强光影、空气等视觉特效,从而衬托出更加鲜明的特色。此外本作的游戏视角也经过重新调整,全新的视角会更有迫力。至于同屏人数会比 2 代更加夸张。



再生高达

登场作品:《机动战士高达 00 第 2 季》
机师:利邦兹 · 阿尔马克

刹那的宿敌、变革者创立人利邦兹的专用机,拥有两种形态,分别是泛用性高的高达模式,以及强化射击能力的加农模式。游戏中是否也会像独角兽高达那样收录这两种不同的模式呢?

新要素总览

由于 TGS 展是本作初公开的舞台,所以目前的情报还不算太多,幸好 TGS 展上已经提供了试玩,从试玩中可以看出不少东西。现在让我们总结一下已知的所有新要素!

★机体改为卡通渲染描绘,强化视觉特效。
★追加在线模式。
★强化敌人的 AI,增加同屏人数。
★各机体的招式性能更加华丽、夸张。
★增加战力槽设定。玩家被击败后不会立刻 GAME OVER,只要战力槽有剩余,就可以再次复活。
★战力槽的多少是根据我军占据的据点来决定的,这是一种全新的强调策略性的方式,值得期待!
★战场上会出现弹射器,利用弹射器可以实现瞬间移动,方便于快速来回于战场。

造梦师的话

「《无双》系列」制作人 鲤沼久史



著名高达游戏制作人 后藤能孝

采用卡通渲染是后藤先生的意思,当实际做出来之后,第一眼看上去就有眼前一亮的感觉。游戏实质内容的进化比看上去还要大,请各位一定要试一试。

我制作过无数高达游戏,但从来没有尝试过真实比例加卡通渲染的先例。本作是今年 3 月的《高达 突击幸存者》之后的最新高达游戏,12 月还请大家多多捧场。

PS3 新作集锦+前线狙击

TOKYO GAME SHOW 2010

没有老任的3DS干扰，今年TGS展会上的SCE出奇地发力，不管是对应3D的家用机作品，还是以《MHP3》为首的大量掌机期待游戏都来势汹汹。相比之下，PS3独占游戏虽然一直是软肋，但今年有着《杀戮地带3》以及《GT赛车5》护航，SCE显然更有底气。在日式游戏的阵容上，因为有着《最后的守护者》和HD重制版《ICO》、《汪达与巨像》，加上意料之外的《真·三国无双6》，PS3玩家同样不会寂寞。就连在次世代家用机方面一向比较低调的MMV以及日本一这些二线厂商，也迎合玩家的呼声纷纷公布了新作的计划，尤其以千呼万唤始出来《魔界战记4》最令FANS惊喜，这些作品虽然影响力远不及一线大作，但在玩家的心目中同样占据不可或缺的重要位置。

海猫鸣泣之时 魔女与推理的轮舞曲

■うみねこのなく頃に ～魔女と推理の轮舞曲～ ■日版
文字冒险 ■Alchemist ■预定2010年12月16日发售

喜欢惊悚与推理类动漫作品的玩家肯定都听过《海猫鸣泣之时》这个名字。从最初的同人游戏到TV动画，本作终于登陆家用机平台。下面就让我们来了解一下这部由龙骑士07（原作剧本作者）带来的推理大作。



孤岛上的连续杀人事件

暴风雨的孤岛——六轩岛，这是一座属于右代宫家族的私人岛屿。各怀鬼胎的家族成员为了分割家产而齐聚一堂，却不料被突如其来的暴风骤雨困在了岛上。可怕的是，在仅有18个人的岛上接二连三地开始发生谋杀事件，凶手不但手段残忍，而且竟然没有留下任何线索。此时人们开始相互怀疑，岛上关于魔女的传说更是令人不寒而栗，到底犯人来自家族内部还是另有其人？一场推理与幻想的盛宴就此开始——



推理的游戏规则

由魔女设下的游戏从一封书信开始，右代宫宅邸内的每个人都想找到老家主私藏的黄金，每个人也都想找出谋杀事件的幕后黑手，推理的过程峰回路转、高潮迭出。到底是否要屈服于魔女的淫威，还是以严密的逻辑推理作为自己防身的武器，最终的结果非常令人在意。虽然过程听上去很复杂，但玩家完全不必担心游戏会过难，因为本作的实际流程中是没有任何选择分支的，玩家只需如享受一部悬疑小说一样体验游戏即可。



主要登场人物



右代宫战人 CV 小野大辅
本作的主角，有着冷静判断力与思考能力的少年。六年前母亲去世后便和祖父母生活在一起。

右代宫朱志香 CV 井上麻里奈
朱志香和战人的关系非常好，按照家族的排行，她（严格来说是朱志香未来的丈夫）将是右代宫的家族继承人，不过自幼患有哮喘的朱志香对家业不感兴趣。

右代宫楼座 CV 小清水亚美
右代宫家族排行第四，年龄的缘故让她在家族会议中没什么发言权。楼座带着女儿独自生活，事业似乎并不太顺利。

右代宫真里亚 CV 堀江由衣
真里亚是楼座的女儿，据说拥有魔法的潜质。从小没有父亲的她经常被楼座一个人抛在家中，性格显得很奇怪。

纱音 CV 钉宫理惠
右代宫宅邸的专属佣人，为人谦卑。纱音在暗地里和右代宫让治存在恋爱关系。

贝尔托莉切 CV 大原沙也加
存在于六轩岛的传说中的魔女，曾经是右代宫家的顾问炼金术师，与家主右代宫金藏有着暧昧的关系。

魔界战记4

■魔界战记ディスガイア4 ■日版
策略角色扮演 ■日本一 ■预定2011年2月24日发售



《魔界战记》是日本一最具人气的系列作品，一贯丰富充实的系统以及无厘头恶搞的剧情使得这个系列成为策略角色扮演游戏FANS不可不玩的佳作。而在本届TGS，制作小组终于时隔三年公布了系列的第四部正统作品，平台依然为PS3。

新作的剧情与三代并无关联，主角为吸血鬼瓦尔巴特兹、狼人芬里特以及带着普利尼帽子的少女风祭。这三名主角均来自地狱，而地狱在本作中被设定为魔界的刑务所。看透魔界与人间界昏庸与腐朽，被打入地狱的瓦尔巴特兹决心颠覆这一切。

内容方面，新作有三大进化之处——首先是点阵人物的插画更为精细，动态效果非常抢眼；其次是增加网络联机要素，玩家可以统帅大军攻占他人的魔界；最后则是加入组建内阁以及实施政权统治的新系统，耐玩度进一步提高。





由日野晃博监督、吉卜力制作动画、久石让制作音乐的梦幻之作——《二之国》自公布以来便受到玩家的高度关注，自去年TGS放出NDS版《二之国 漆黑的魔导士》试玩之后，今年TGS展会Level-5的参展名单上又多了一部全新的家用机作品——《二之国 白色圣灰的女王》。从目前情报来看，本作的潜力非常高，这个庞大而又梦幻的计划也透露出L5的野心。下面就让我们看看游戏的详细情报吧！

文 九兵卫 美编 木仙

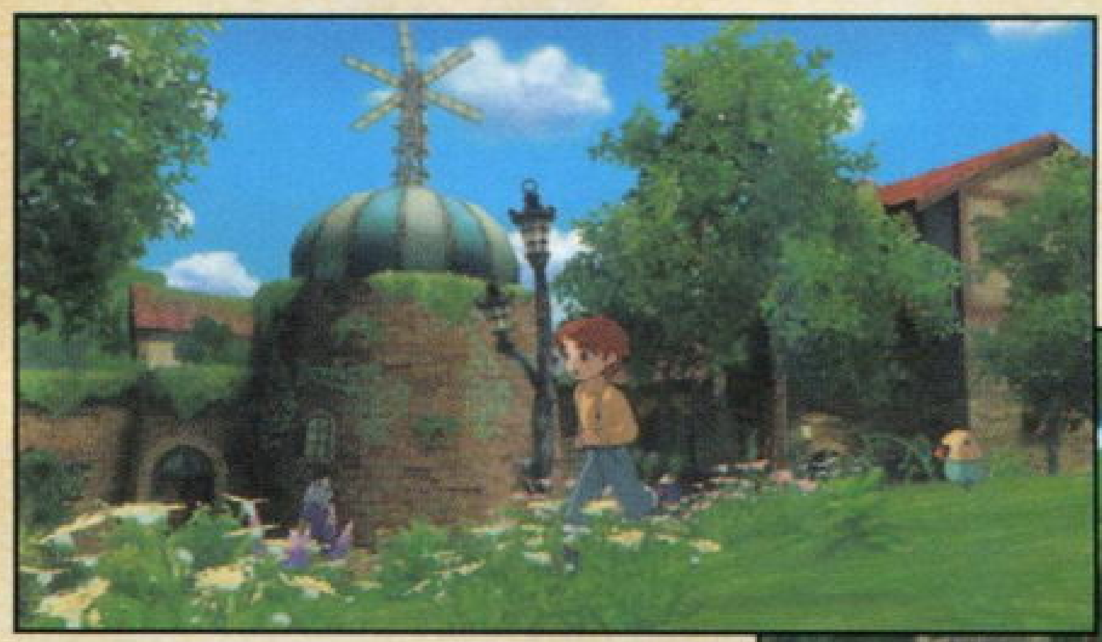
家用机版全新的物语！无边无际的梦幻冒险！

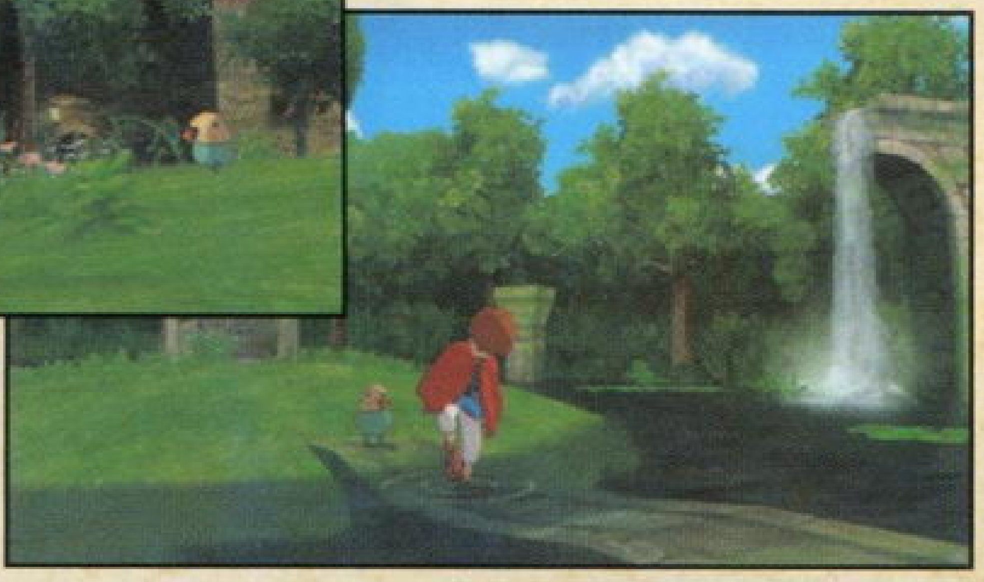
二ノ国 にのくに 白き聖灰の女王

二之国 白色圣灰的女王	Level-5	角色扮演
PS3 二ノ国 白き聖灰の女王		日版
预定2011年发售	1人	价格未定
		对应玩家年龄：全年龄

水与绿之国

格罗内尔王国 这是一个人类与猫人共同安居乐业的美丽国家，水与绿色自然的恩惠养育着在这里生息的一草一木。在城市里，各种各样的商铺琳琅满目，奥利弗可以买到很多冒险中用到的道具。而本作的故事，正是从这个童话般的梦幻之国开始……





▲格罗内尔王国是一个到处被绿色环绕的国家。

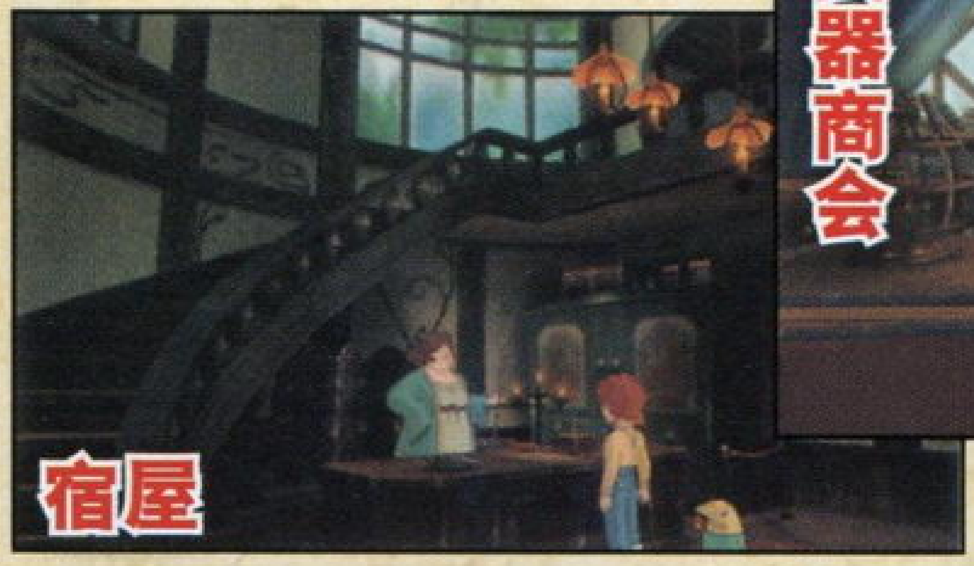
▶本作的细节刻画得令人称赞，即使是靴子进水时奥利弗也会有所反应。



■奥利弗在熙熙攘攘的街道中穿梭，看他这一身的装束，似乎是刚刚来到魔法王国。



▼全国都有连锁店的著名宿屋，成为会员是否会有折扣呢？



宿屋



武器商会

▲经营各种魔法武器的商会，老板是一个长着老鹰头的怪人。

▶戴着老花镜的驼背婆婆，从她这儿可以买到很多不可思议的小道具。



委托依赖



道具屋

◀这里可以接受各种来自当地居民的委托，说不定能获得一些意外的线索呢。

神秘的迷宫

泷之回廊 “泷之回廊”是奥利弗在游戏中遇到的第一个迷宫，在茂密的树林中，阳光从树荫的间隙照射下来，给这里平添了不少阴森的感觉，怪物们会躲在树丛中伺机向玩家发起袭击。





▲似乎在水面之下也有各种奇怪的敌人。

◀密林中要小心来自四面八方的危险。

地下水道 这里是格罗内尔王国的地下水道，为了秘密潜入某个重要设施，奥利弗与西兹库必须冒着危险从这里通过。虽说是地下水道，但这里却一点不肮脏，清澈的流水、精美的装饰让这里看上去更像是一座神秘的花园。





▲空荡荡的下水道死一般的寂静。

▶前方的地下水道究竟通向哪里？

©LEVEL-5 Inc.

文 雷电 美编 NINA

TGS 2010媒体日第一天17号下午3点，SCE在国际会议大厅举办了山内一典针对新作《GT赛车5》的新内容发布会。雷电接受SCE邀请前往发布会现场。收录车辆、车损、3D等重头内容之前已经公布，此次发布会公布的新内容虽然不多，但是绝对够震撼，一些革命性的改变也许会对未来的竞速游戏产生彻底的颠覆。



赛道新画面

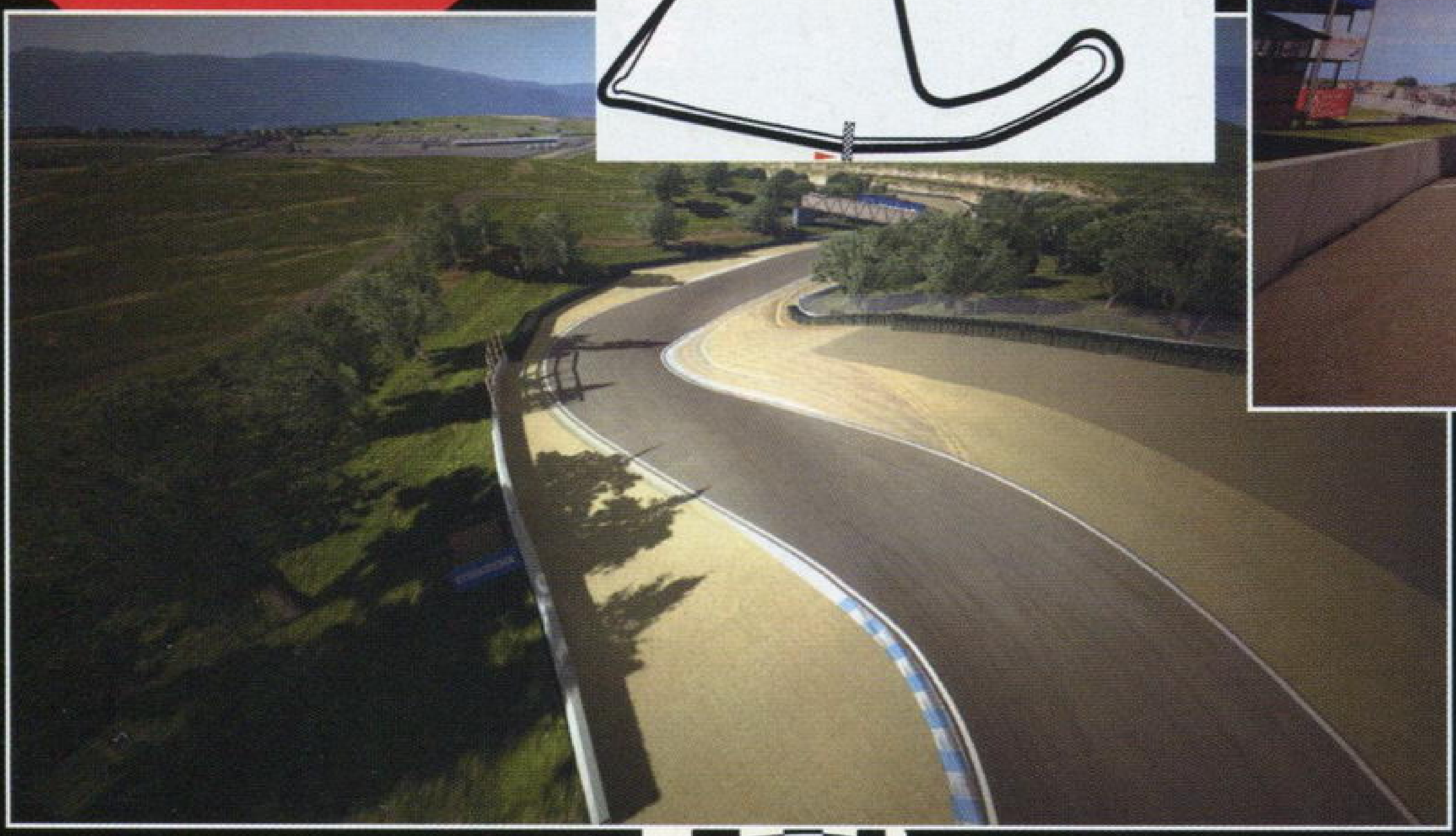
GT赛车5	SCE/Polyphony Digital		竞速
PS3	Gran Turismo 5		美版
	预定2010年11月2日	1～16人	59.99美元
	对应周边未定		

"《GT》系列"向来以拟真的赛道闻明，很多赛道都出现在系列多部作品之中，此次公布了3条赛道的新画面，他们分别是：Laguna Seca Raceway、Sarthe 2009（夜晚）和Trial Mountain Circuit。

现实赛道路线图







Laguna Seca Raceway

从2代开始就连续出现在系列正统作品之中。

◀系列玩家一定对这段组合弯道印象深刻，可以找到最舒服的线路顺畅通过的话，那感觉非常棒。

©2010 Sony Computer Entertainment Inc. All Right Reserves.

Sarthe 2009

现实赛道路线图



著名的法国勒芒Sarthe赛道2009版，之前只出现在《GT4》中，超长的直道是其最显著的特色，分布在其中的两个死弯更是挑战车手勇气的地方，被用来进行24小时耐力赛。此次公布了此赛道的夜晚画面，相信24小时耐力赛将更加有趣。



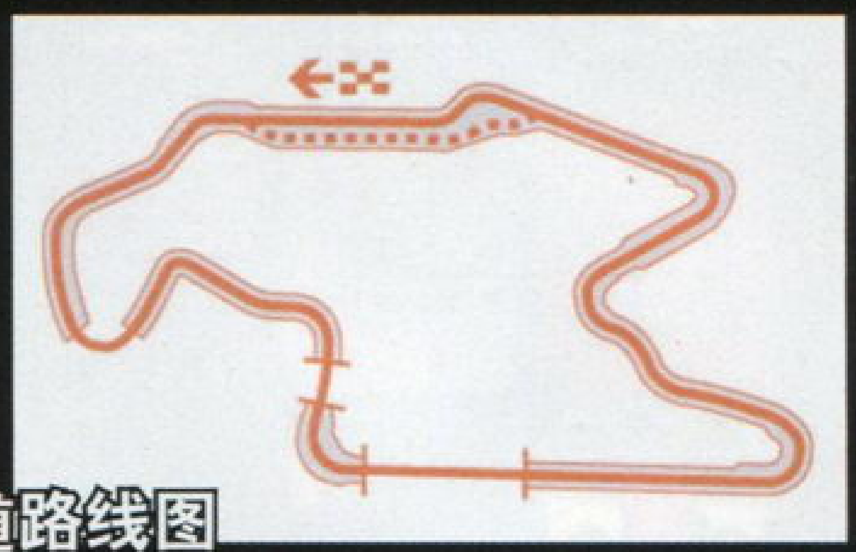
白天的 Sarthe 2009



夜幕下的 Sarthe 2009

Trial Mountain Circuit

"《GT》系列"的虚拟原创赛道，从系列初代开始就一直出现在游戏中。相信系列玩家对这条赛道一点也不陌生，能行云流水般通过狭窄的山地弯道的话，成就感十足。



游戏赛道路线图





▲狭窄的山地赛道，路边没有压路石，不小心就会撞壁减速。

全新的用户界面

本作将拥有一个全新的用户界面——"我的首页"（My Home）！在这个全新的界面内，右上角会显示玩家在游戏中的最基本状态，通过其他选项按钮，你可以进入到游戏的各个项目中，方便快捷，一目了然。通过左侧竖栏进行导航：

左侧第一栏"GT LIFE"（GT生活），相当于游戏的主菜单，玩家可以选择A-spec（自己驾车参赛）、B-spec（遥控AI进行比赛）、参加各种赛事、考取执照、购买新车或二手车、练习驾驶、调校车辆、购买配件和进入全新的摄影旅行模式。

左侧第二栏"PROFILE"（玩家档案），查看玩家的详细资料。

左侧第三栏"COMMUNITY"（社区），这是本次发布会公布的最重要内容之一，一个相当于玩家社区功能的板块。下面将详细介绍！



▶"我的首页"（My Home）用户界面。

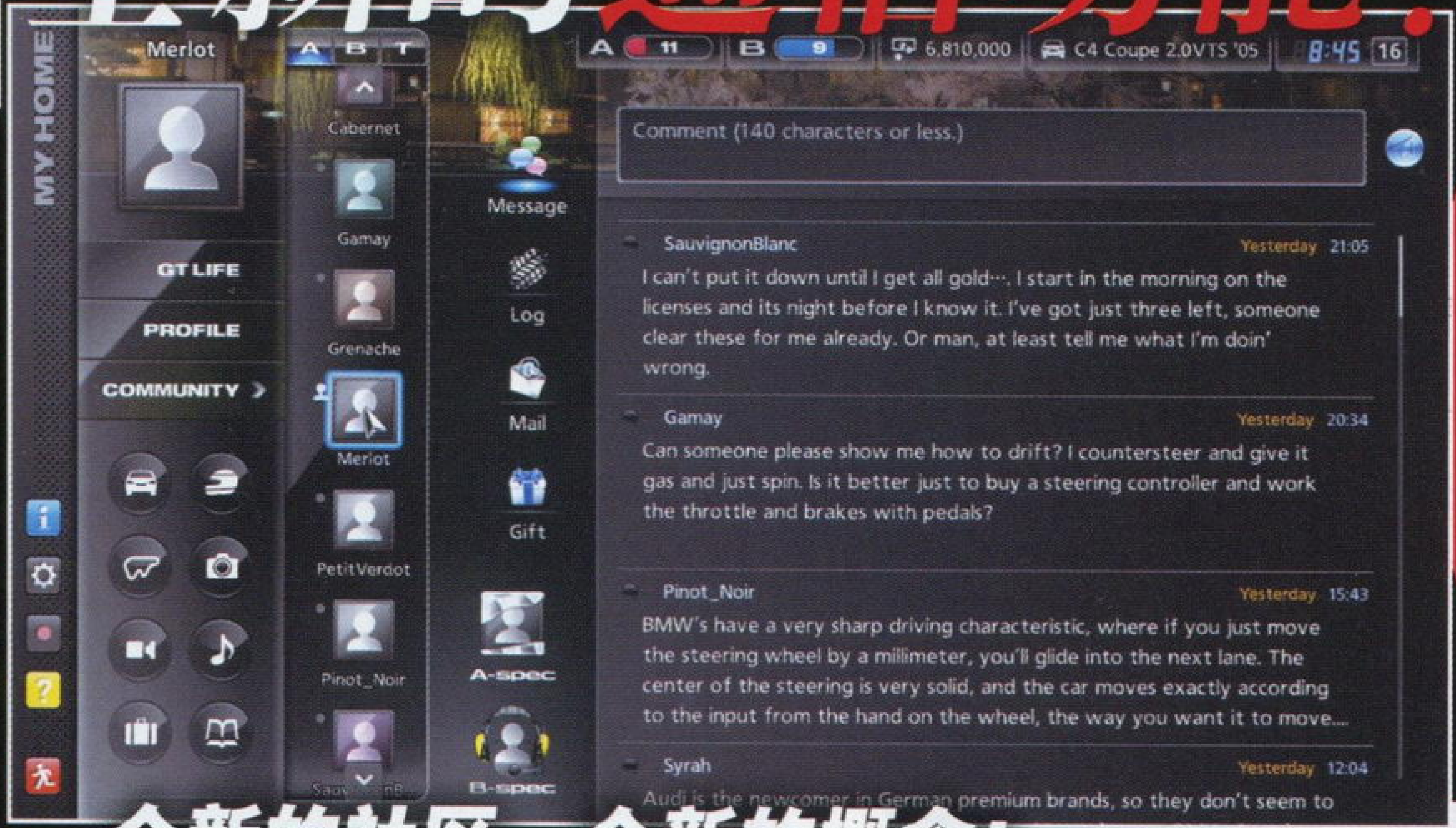


▲各种特别赛事供玩家选择。



▲"GT AUTO"，进行车辆的保养和调校。

全新的通信功能！



全新的社区，全新的概念！

如果你以为本作的在线部分只是下载一些更新补丁、和好友联机对战的话，那就错了。本作开创性地加入了类似 Web 3.0 一样的社区型网络服务。它可以让玩家更方便的通过《GT5》游戏中的界面进行交流，包括好友留言、相当于 BLOG 一样的日程记录、邮件、礼物等等，你可以即时地看到好友的最新动态，得到最新的情报，齐全的功能让所有赛车迷足不出户便可分享竞速游戏的快乐。

并且，这不仅仅是一个普通的交互社区那么简单，PD 想要做的是将现在流行的 Web Game（网页游戏）与 Console Game（家用机游戏）结合起来！通过"GT5 Web Browser"（GT5 网页浏览器），使用你的 PSN 账户登陆，便可以从任何一台电脑前，遥控你的赛车参加赛事。从而实现山内一典口中的"GT Anywhere"（GT 无处不在）的口号。

拉力模式

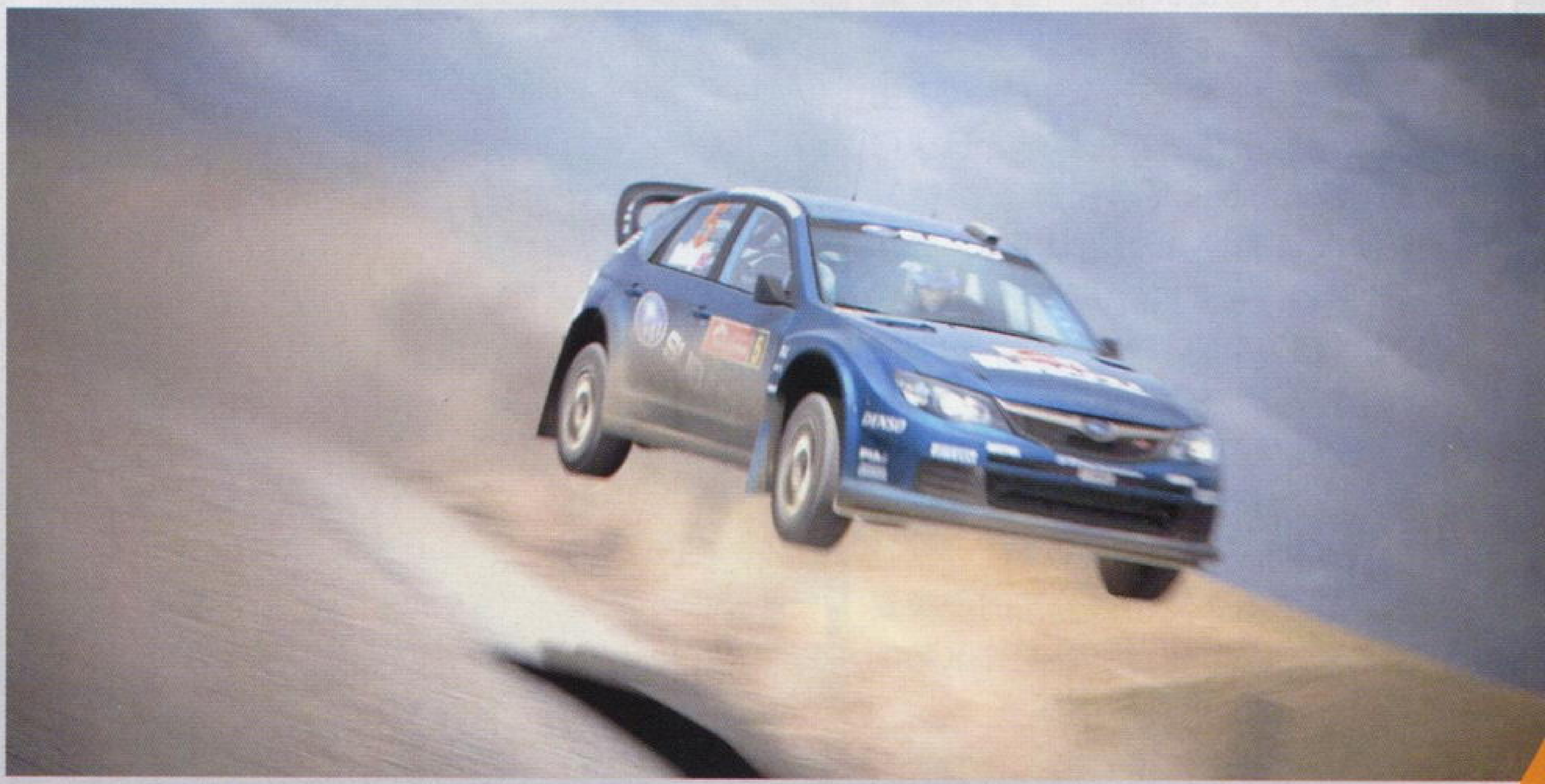
自动生成随机拉力赛道！

是的，你没有看错！拉力赛将有一个全新的面容！进入拉力模式，你可以让系统自动生成一条特殊的赛道，现实世界里长途拉力赛中举足轻重的辅助驾驶路况解说员也将为你全程解说随机生成的赛道，让你体验真正与众不同的拉力游戏体验。面对前方未知的弯道，玩家将面临史上最大的考验，仔细聆听解说员的报告，凭借自己的经验和技术完成比赛吧！

发布会现场，山内一典先生亲自上阵为大家演示随机赛道，坐在控制台的方向盘后面，山内先生毫不犹豫地选择了上级难度。拉力赛开始，以标准的间隔时间式发车开赛（Delayed Start，或称为 Staggered Start）。赛道超过 90 度的弯道让本来就铺满石砺的路面更难应付，山内先生在最后阶段不小心失去抓地力打滑出去撞到护栏上，最后的成绩稍微不理想，山内先生笑着说："随机赛道的厉害大家见识到了……当然，可惜时间成绩不是那么好看。"台下响起掌声，为这杰出的创意致敬，也表达出完全理解，拉力赛中瞬息万变的情况下出些差错是很正常的事情。



▼危险时刻随时可能发生的拉力赛。



动态天气变化确定加入！



之前已经确定加入不同时间段——白天和夜晚赛道，这次已经确定加入天气变化！雨雪天气不仅在画面上对玩家有着极强的视觉冲击力，对赛道状况也将产生极大的影响，从而彻底改变同一条赛道的难度和战术。

比如雨天，就会让路面更加湿滑，车辆更加难以控制，如果选择车内视角，打在车窗玻璃上的雨水会影响车手的视线，降低对赛道的准确判断能力，从而增加比赛的难度。大雾的天气会让赛道可见度降低，同样也会增加赛道难度。另外，温度、气压也会对车辆行驶的状态产生影响。动态的天气变化还表现在雨后阳光照射，使得地面干湿情况产生区别。



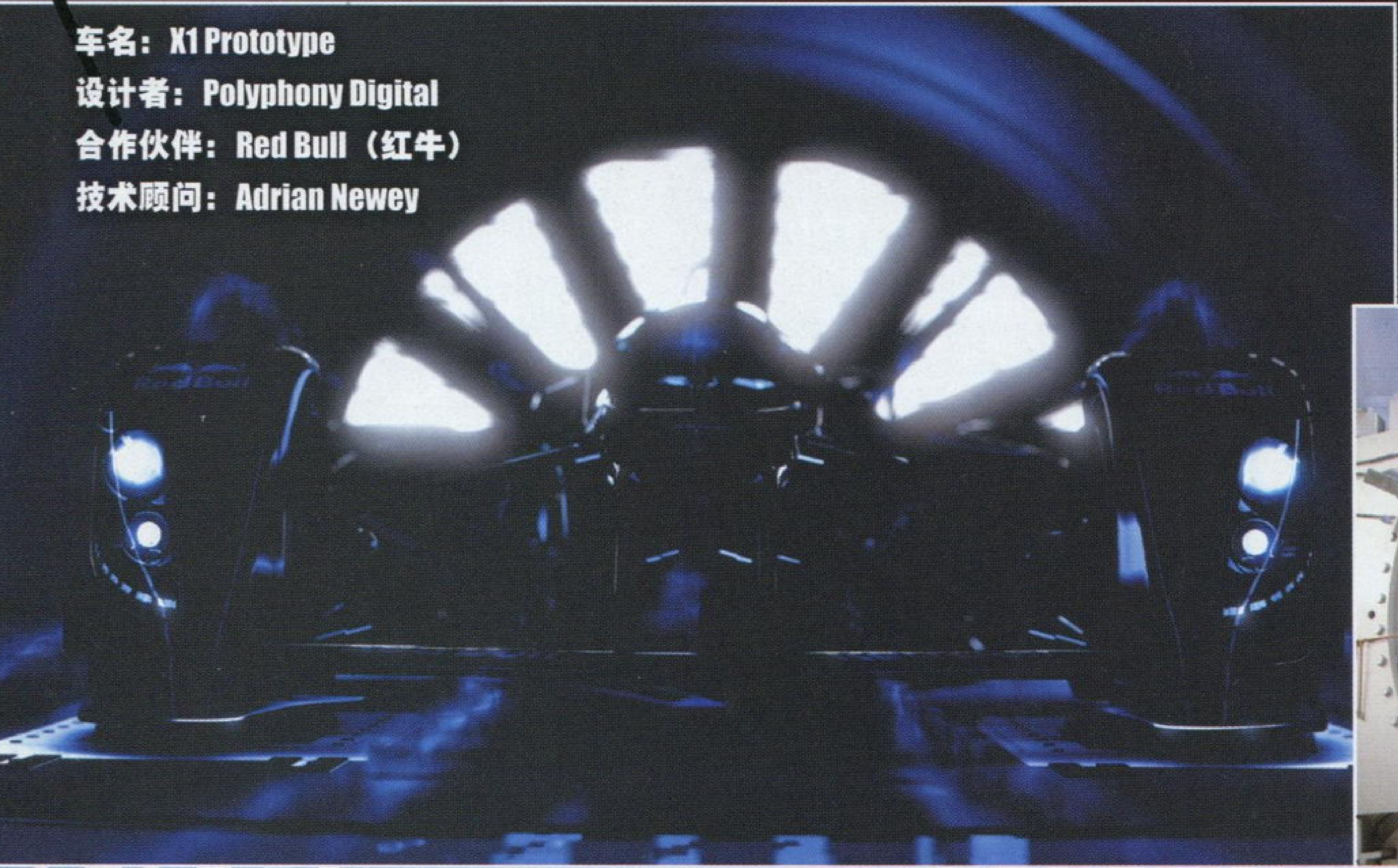


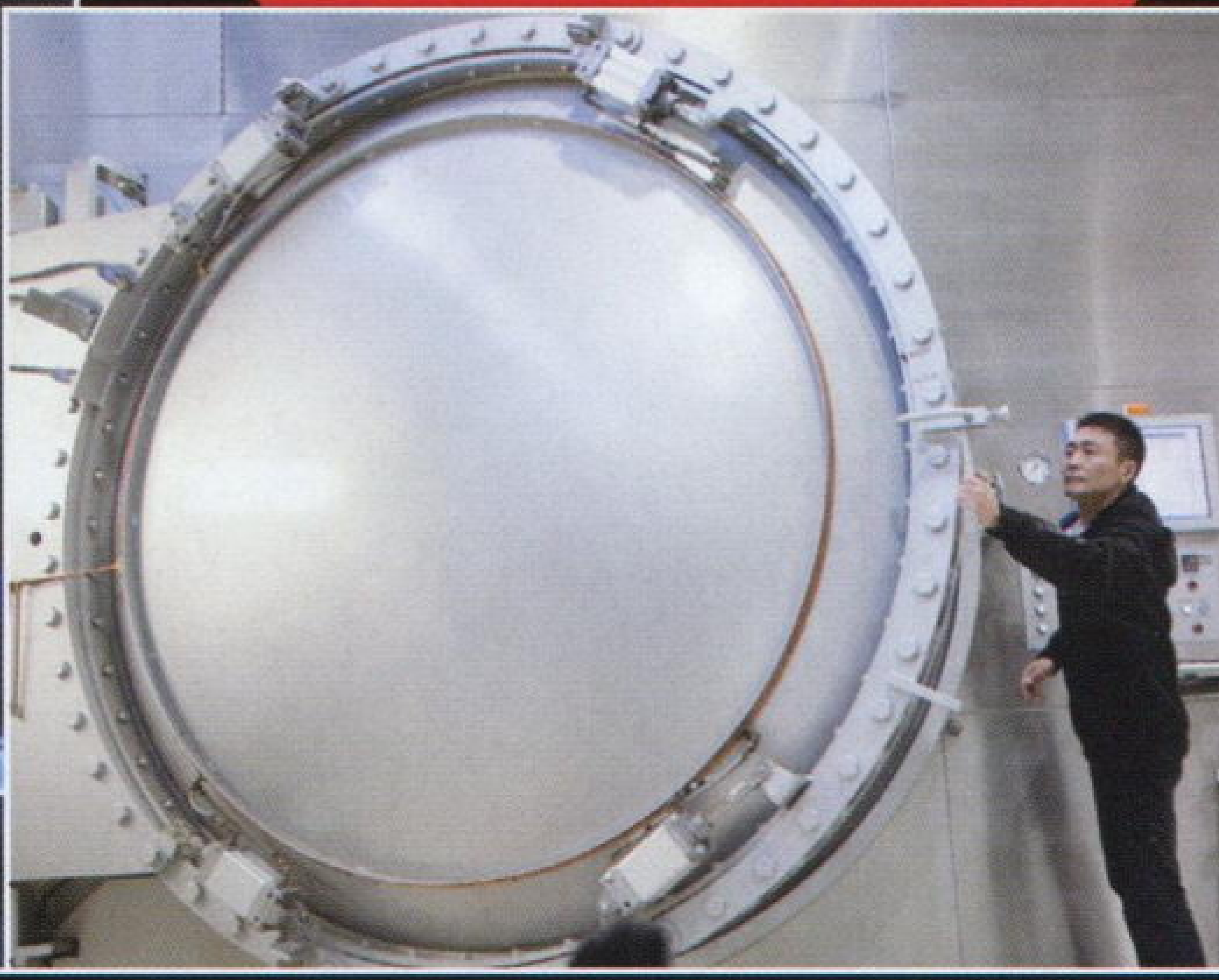
▶车内视角，雨水会铺在车窗上，具体的情况可以参看后面的试玩报告和GameHalo中的实拍影像。

造梦师的梦境 如果没有束缚，那机车会达到怎样的速度？

要知道，现实中的所有正规赛事都是有车辆改装性能限制的，还有出于对驾驶员生命安全的考量等等，那么，如果抛弃一切限制，机车能够达到的极速又是多少？在《GT赛车5》中，PD小组将在《GT》这个科学、严谨的系统中，进行一次大胆的尝试。由世界著名的赛车设计师 Adrian Newey 和山内一典共同讨论研究出一辆真正的极限机车——X1 Prototype。

车名：X1 Prototype
设计者：Polyphony Digital
合作伙伴：Red Bull（红牛）
技术顾问：Adrian Newey







最后的守护者

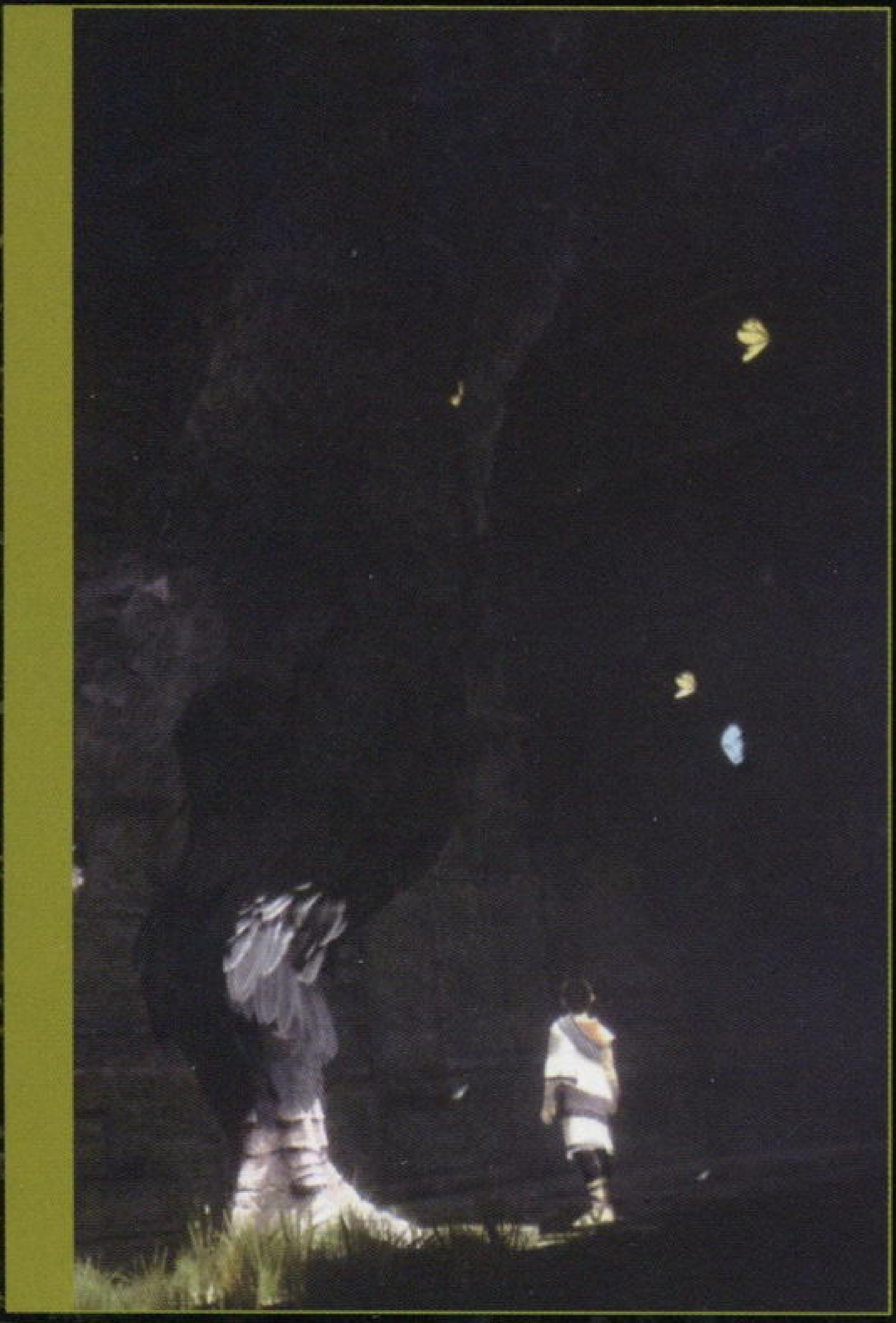
最后的守护者	SCE	动作
PS3	The Last Guardian	美版
	预定2011年10月～12月 1人	未定
	对应周边未定	对应玩家年龄：全年龄

文 八重樱　美编 木仙

品味人与自然共生的哲学 上田文人三部曲最终章，开幕

在本届 TGS 上，被众多玩家期盼已久的《最后的守护者（日版名为：食人大鹫特里克）》公开了一段新宣传影像。影像的内容依旧是少年与大鹫一同在太古遗迹中旅行时的种种美丽场面，特里克憨态可掬的模样令人不禁产生想要化身为游戏中的小男孩与它一同生活的冲动。遗憾的是，我们依然没有看到游戏具体操作等细节内容。上田文人在接受采访时表示《最后的守护者》预计将于 2011 年 10 月～ 12 月上市，看来想要了解到系统方面的情报，恐怕还要耐心等上一段时日了。

不管怎么说，低产高质的上田文人从来没有辜负过玩家对他的期待，无论是《ICO》还是《汪达与巨像》，都堪称是游戏界难能可贵的艺术品，不出意外的话，在PS3演算机能的护航下《最后的守护者》将会有更加出色的表现。在一部杰作的面前，再长的等待都不会苦

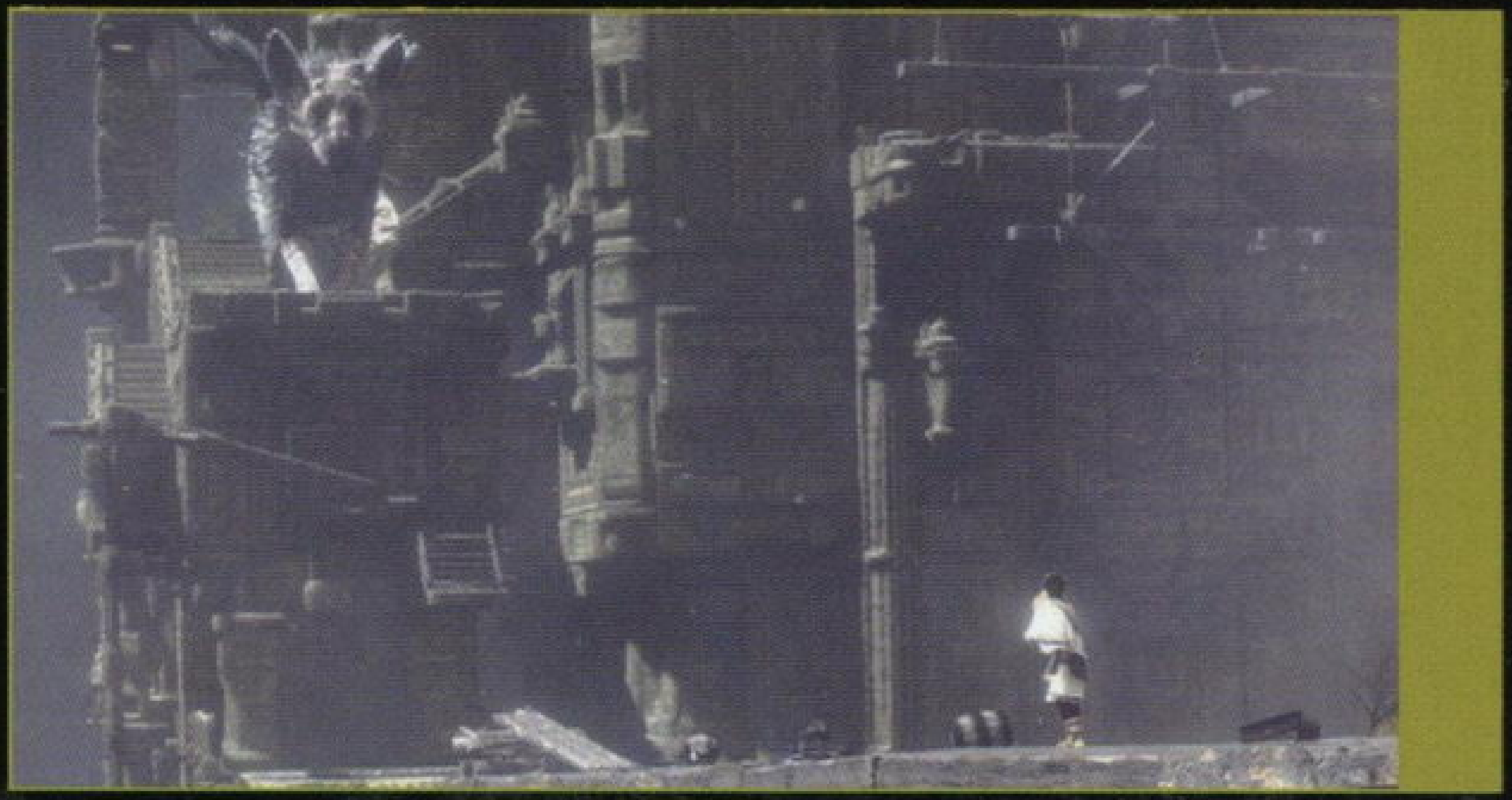


静谧如诗的世界 风声便是最美的配乐

在本期的 Gamehalo DVD 中，玩家们可以找到《最后的守护者》的这段最新影像。在去年公布的几段宣传影像中，玩家们应该都已经隐约察觉到故事的结局很有可能将会是个令人悲伤的收场，上田也没有否认这一点。但他更希望大家能够在特里克的身上发现更多的有趣之处，能享受和大鹫共同旅行的时光。在《ICO》和《汪达与巨像》中，上田用他天马行空的想象力打造出了一个如梦境般的宏大幻想的自然世界，而本次，他向着新的领域发起挑战，将笔墨着重于动物的原始情感与生理描写，少年与大鹫之间的相互信赖将变成他们克服一切困难险阻的动力。

少年并不像汪达那般英武有力，他的体力值和各项能力都很弱，是无法靠着自己的力量去击倒那些阻挡自己的士兵的，此时就需要让特里克发挥它的优势清除前方障碍。但是特里克也有自己的行动方式，它并不会 100% 按照小男孩的指示去行动，因此需要利用周围的环境来引导特里克前行，这种无法控制的不确定性也是游戏的乐趣之一。玩家还可以操作小男孩给特里克喂食物，吃饭的时间和饭菜的内容全部都是玩家自己来决定的，可是特里克也有自己对美食的一个衡量标准，如果是它不喜欢的食物它就不会吃下去，引发的后果便是在与敌人发生战斗的时候特里克感到肚子饿了，就不会继续保护少年。听起来是不是很有趣呢？

此外，为了表现自然之美，游戏中将尽可能少地使用配乐，而以各种自然界的声音组合成天籁般的乐曲。在本作中，你会明白“被治愈”究竟是怎样的一种感觉。

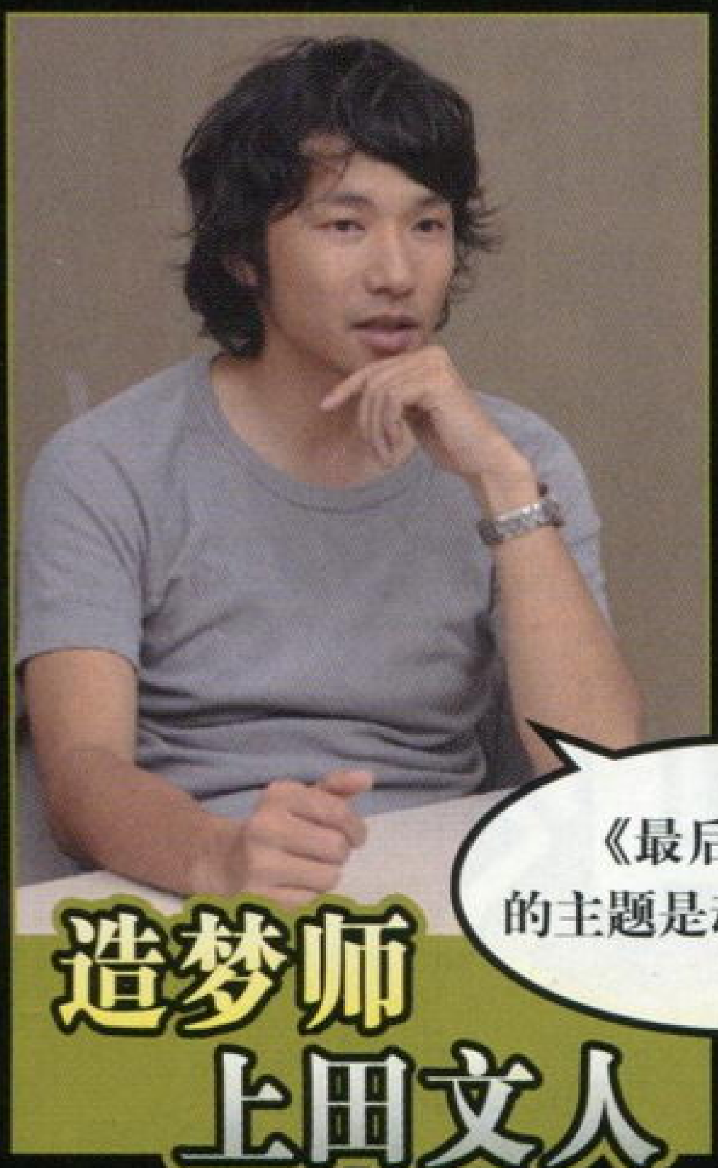


©Sony Computer Entertainment Inc.

神秘的太古遗迹中 四处隐藏着恶意

上田文人的故事永远都像是个梦境，《ICO》和《汪达与巨像》就是在没有任何铺垫的情况下突然就开始，游戏中也不会为故事背景浪费只言片语，仿佛一切都已是浑然天成，你只能主动敞开心去接受它，而不能指望着它反过来包容你。《最后的守护者》也同样是个充满神秘魅力却又不会以铺天盖地的繁冗设定来搅乱玩家心思的超然之作。在欣赏最新宣传影像时，细心的玩家可能会发现，游戏画面中出现的铠甲士兵身体里面是中空的，也就是说，他们是一种非人类的存在。因此小男孩才绝对无法独自战胜他们，只能依靠特里克来打到敌人。





造梦师 上田文人





系列史上最宏大的场景 真实的画面美得令你窒息

游戏故事发生在一个远古的遗迹之中，因此也存在着大量的石质建筑物，但是由于远离尘世鲜遭污染，所以遗迹已经是杂草丛生、与大自然合二为一的状态。凭借着PS3的强大运算技能，《最后的守护者》能够实现更为宏大场面的制作以及场景细节上的精益求精，即便是游戏中那些没人会经过的地方也都做了精细刻画，尽管这在无形中增加了不少工作量，不过相信最终成品的画质一定能够禁得起HD画面考验。

在PS3平台上复苏的《ICO》与《汪达与巨像》



执子之手 与子偕老

“我不能放开这个人的手，因为那样就好像是放开了自己的灵魂。”——感动了无数玩家的PS2《ICO》在发售近9年后终于宣布将会以高清版的形式在PS3平台上复活，此消息一公布，立刻在玩家间引起轩然大波，大家说到的最多的一个字就是“买”，看来ICO小组是不用为销售量而发愁了。PS3版的《ICO》沿用了PS2日版，游戏帧数依旧维持在原有的30帧水平。当然，以目前ICO小组的技术实力，做成60帧也并无什么难度，但考虑到60帧可能会影响到游戏原本的气氛感，所以并不打算在这方面作出更多努力。





再一次与你相遇

“若想帮助少女，就应与此地的巨像们交战，并将它们全部打倒。”——《汪达与巨像》讲述的是一个关于爱、勇气与罪的故事，为了唤回心爱少女已逝的灵魂，汪达踏上了孤独的征途，尽管明知道打扰巨像的沉眠，自己必将受到惩罚，但对少女的爱一次次激励着汪达举起手中的宝剑。玩家大多是将《汪达与巨像》视为是《ICO》的前传，但与《ICO》相比，《汪达与巨像》所传达出的那份宏大之势更能令男性玩家着迷。不久之后，玩家们就可以重新享受一遍高清版的《汪达与巨像》了，震撼与感动势必将重燃心头吧！



新闻资讯 TGS特报

神室町的终焉之战 极道之龙的最后敌人是丧尸！





如龙 终焉	SEGA	动作
PS3 龙が如く OF THE END		日版
发售日未定	1人	售价未定
对应周边未定		

“《如龙》系列”的最新作《如龙 终焉》在本次TGS上公布了很多新内容，描写黑社会侠义故事的本系列，究竟为何会出现丧尸？主人公桐生一马等人又是为什么再次汇聚在神室町，拿起枪与潮水般袭来的丧尸火拼？本次的故事中又加入了哪些角色？下面立即揭晓！

文 奈落 美编 NINA

桐生一马

拥有「堂岛之龙」名号的传奇男子

曾经神室町的传说，龙一般的男子桐生一马。和最爱的女人的女儿遥过着平静的生活。2011年4月谜之男子将遥诱拐，桐生一马拿起了来自绑架者的电话……

声优 黑田崇矢

story

2011年的东京 神室町
在这片欢乐街中突然出现了……丧尸
这里已经被丧尸占领，警方将这里隔离，隔离区的内侧已然是生者的地狱
不断增殖的丧尸蹒跚而来，寻求着新的猎物
此刻的神室町再没有势力图，只有生者与死者间的修罗路
被抛弃，幸存者拼命从内侧逃出生天。但是留给他们的只有绝望二字
然而，面对神室町最大的危机，四位不屈的男子站了起来
谁都能借款的谜之高利贷者、秋山骏
狂犬一般呼啸恐怖的独眼极道、真岛吾郎
从长眠中苏醒的关西之龙、乡田龙司
还有神室町传说中的前极道、桐生一马
四人为了自己必须守护的东西，在神室町这片生者炼狱上纵横驰骋

真岛吾朗

只遵守自己生存法则的疯狂男子



被称为嶋野之狂犬的超级武斗派极道。东城会直系真岛组组长。听到关于乡田龙司的情报火速赶往现场，遭遇丧尸袭击后，最大限度地在享受这一切……

声优 宇垣修成



多彩的配角们

本次登场了很多系列熟悉的配角，也有一些新面孔。下面就让我们来看看这些角色和他们的声优吧。

遥

声优 钉宫理惠



和桐生一马一起生活的少女，这次意外地卷入事件。

花

声优 平野绫



秋山社长的“美女秘书”，性格十分可爱。

堂岛大吾

声优 德重聪



现东城会六代目会长，为人极有城府。一次大厦的竣工仪式上遭遇突然出现的丧尸。

二阶堂哲雄

近江联合直系三代目会长。外粗内细，善于组织运营和运筹帷幄。



声优 的场浩司

©SEGA

秋山骏

从乞丐白手起家的高利贷者



金融公司的社长，曾经沦落为神室町的乞丐，千禧塔爆炸事件获得了一笔钱，从此发家成为了高利贷公司的社长。2011年4月的某天与秘书花一起去神室町收钱的路上，被卷入了某个突发事件……

声优 山寺宏一

长滨友昭



真岛组末端成员，名不见经传的聪明人，善于周旋人际。

声优 杉本哲太

浅木美凉





声优 栗山千明

负责布置隔离区的警方人员，反而被隔离在其中。

老爹



满脑子只有章鱼烧的大叔，看似非常顽固其实人情味儿很足。

声优 石桥莲司

DD





声优 彼得

日裔美国人，迷之男子，浑身散发诡异的感觉，似乎又是武器商人。

这些人因为各自不同的原因汇聚在已经横尸遍野的神室町，将会交织出怎样的故事呢？







动作格斗变为打枪射击?! 用子弹的风暴横扫丧尸们吧

系列本来是以重情重义跌宕起伏的故事为卖点的，这回改为丧尸题材让人一头雾水，不过不论怎样，能够为玩家带来好的游戏就足够了。

战斗系统

既然已经转变为射击游戏，战斗系统也会有相应的调整。本作的主人公们各自使用不同风格武器，除了这些武器外机关枪和手榴弹也可以使用。TGS的影像中一个怪物的腹部出现了一个红点，攻击这里就可以事半功倍。除此之外，载具系统也会出现，还可以开着坦克横扫神室町。

与其他角色合力的新系统——搭档系统也成为亮点。TGS的影像中秋山向空中扔出手榴弹，真岛开枪打爆给予大怪物重创的画面。上述的配角能成为搭档的有很多人，目前长滨友昭、浅木美凉都可以确定成为搭档，另外令人惊喜的是夜店小姐也可以成为搭档……









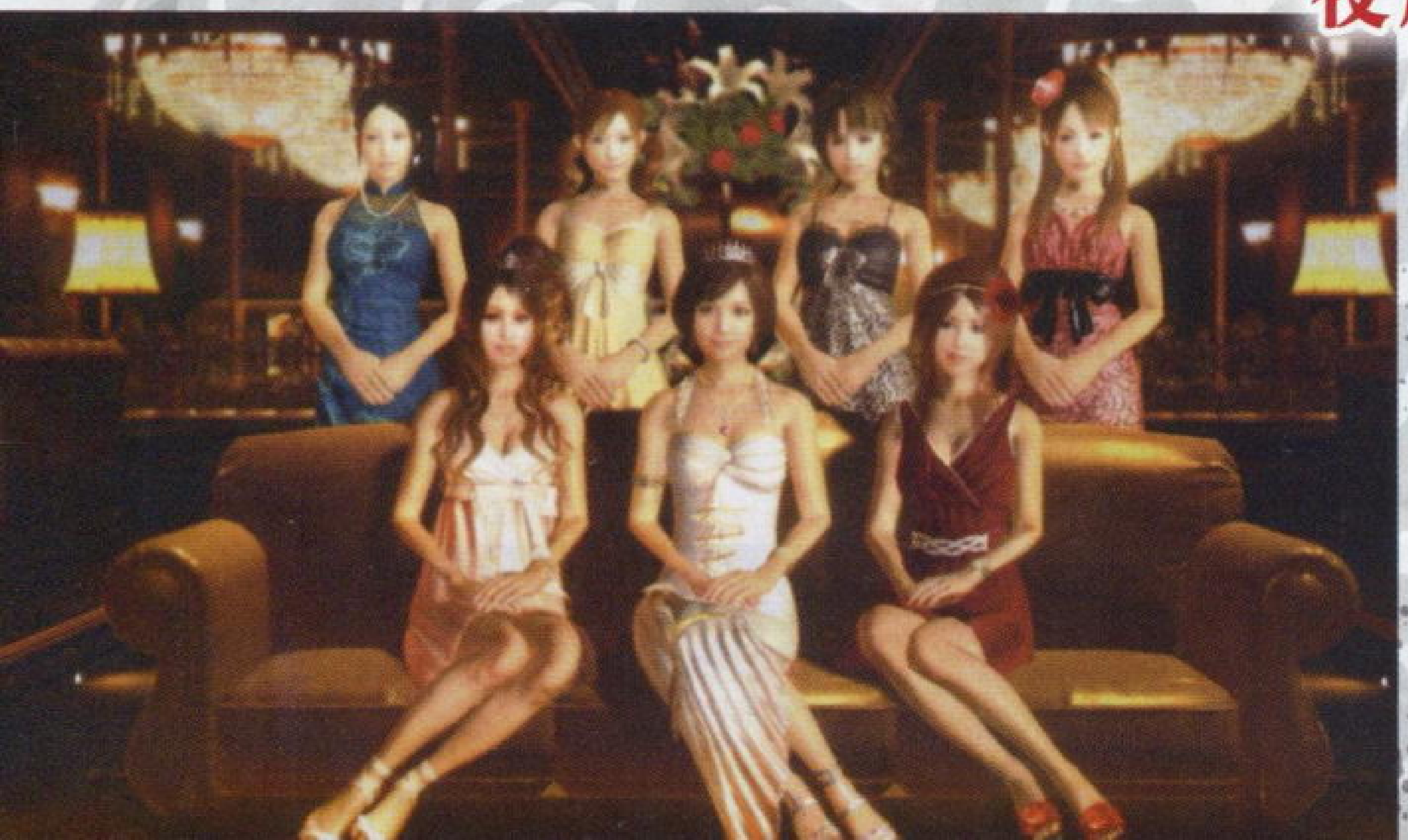
乡田龙司

桐生一马曾经的死敌——关西之龙



在丧失大暴走，神室町面临空前绝后大危机的时候，系列的特色“夜店俱乐部”依然照常营业(汗)。毫无疑问，系列以往的各种小游戏依然健在。各位大可放心，丧尸什么的影响不了泡妞。下图的CG就是本次的夜店小姐定妆造型。

在丧尸横行的死亡之街，夜店俱乐部依然营业！





曾经的近江联合直系会二代目会长。四年前，与桐生一马的对抗中败下阵来。在那之后作为章鱼烧小贩辗转各地，终于来到神室町……

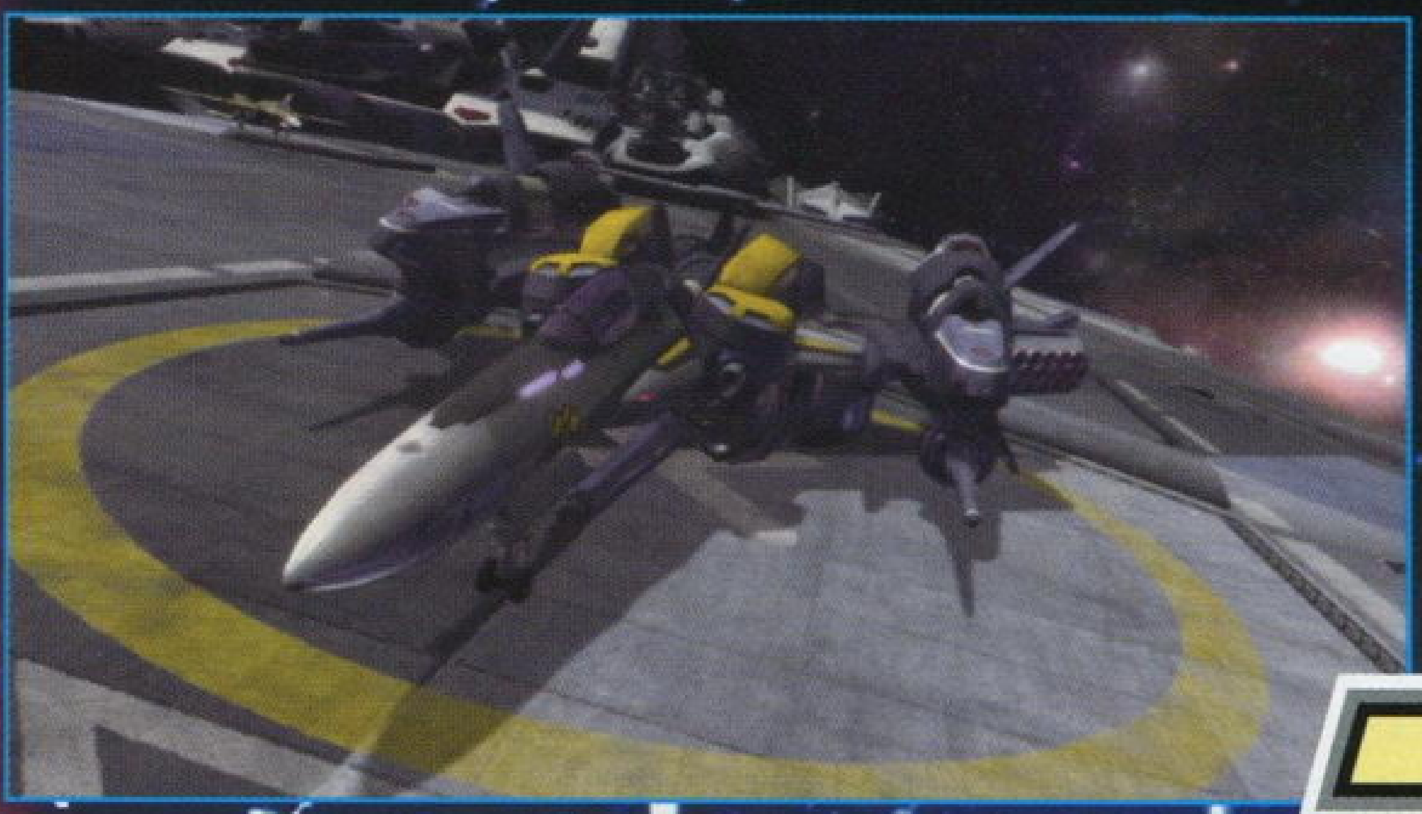
声优 岩崎征实

文 九兵卫 美编 木仙



《超时空要塞》登陆PS3
次世代平台完全新作！

《超时空要塞 试炼边境》是以PSP平台2008年发售的《超时空要塞 边境》以及2009年发售的《超时空要塞 终极边境》这两款作品的系统为原型进行重制并强化的次世代新作。不仅PS3版的画面效果大幅提升，游戏的操作也变得更为简单，不管是"游戏饭"还是"动画饭"都能轻松上手！前两部作品中大受好评的角色援助系统、流畅爽快的动作与射击要素、"歌姬"援助系统等等也会在PS3版新作中保留并强化。



PS3平台原创新作＋
《超时空要塞 试炼边境》

超时空要塞 试炼边境	NBGI		动作射击
PS3	マクロストライアルフロンティア		日版
	预定2010年10月7日发售	1人	6800日元
			对应玩家年龄：未定

《超时空要塞》原创新作登陆次世代主机、《剧场版 超时空要塞 边境》推出蓝光动画，不管是游戏玩家还是动漫迷都是值得兴奋的大事儿，而将这两者合而为一呢？当你将本作放入PS3主机，那么便可以体验《超时空要塞 试炼边境》的游戏乐趣，而如果把光盘放入蓝光播放器，玩家又可以同时欣赏高清画质的剧场版动画，如此厚道的设定，让FANS想不买账都不行。(笑)

跨越银河的激烈战斗

在PS3强大机能的表现下，本作的战斗画面前所未有地华丽！不仅每架机体的细节被刻画得极为逼真，导弹齐发等激烈的空战场面也得以变得更加眼花缭乱，玩家可以通过动画原作中都不曾有过的视角，感受《超时空要塞》的无限魅力。





▲本作的画面效果相比先前发售的《异世纪传说R》有过之而无不及，给人以惊艳的感觉。

▼原作中出现的大部分机体都会在游戏中登场，造型以及攻击方式都将被如实还原。



来自剧场版的歌曲

"歌"是《超时空要塞》另一大核心要素，本作自然也不例外。游戏中不仅会收录《超时空要塞 边境》TV动画版以及游戏中出现大量耳熟能详的曲目，来自剧场版《虚空的歌姬》里的新歌也将首次出现在本作的舞台中。不仅如此，PS3版的登场机体与人物也是以最新的剧场版为原型，即便是系列的老FANS也会有耳目一新的感觉。



©2009 ビックウエスト/剧场版マクロスF 制作委员会 ©2010 NBGI

可变战机瓦尔基里



战机状态

拥有最高的机动性，回避能力强，飞行速度在三种形态中也是最快的。

人形

擅长近身格斗，可以集中火力对敌人进行设计，最大限度地发挥自身攻击力。

半人形

“《超时空要塞》系列”最经典的形态之一，能够适应各种作战环境与突发情况。

不同形态之间相互切换



▶人形状态下的瓦尔基里在近身对峙时非常灵活。



◀战斗中获得友军的支援便可占据优势。

▼使用威力巨大的光线武器扫清一切敌人。



＋剧场版蓝光动画《虚空的歌姬》





已确认的登场角色

- 阿尔特(早乙女アルト)
- 奥兹马・李(オズマ・リー)
- 米海尔・布朗(ミハエル・ブラン)
- 卢卡・安杰洛(ルカ・アンジェローニ)
- 库兰(クラン・クラン)
- 兰花・李(ランカ・リー)
- 雪莉露・诺姆(シェリル・ノーム)



已确认的登场机体

- VF-25F (アルト机)
- VF-25S (オズマ机)
- VF-25G (ミハエル机)
- RVF-25 (ルカ机)
- YF-25 プロフェシ
- クァドラン・レア(クラン机)

“Hybrid Pack”混合限定版 同捆完整版蓝光剧场动画

剧场版 超时空要塞 边境 虚空的歌姬

剧场版 マクロスF 虚空歌姬

《超时空要塞 边境 虚空的歌姬》是去年11月上映的剧场版动画，由河森正治、菅野洋子等原班豪华团队倾力制作。剧场版计划分为前后篇分别上映，故事内容则发生在TV版剧情之外，为完全原创。前篇在日本各地上映期间吸引了多达46万人走进电影院观看，深受广大FANS的好评。时隔近一年，《虚空的歌姬》终于将以BD与DVD的形式与更多的观众见面，制作方特意将剧场版与PS3平台的新作同捆销售，所有喜欢《超时空要塞》的玩家可以一次过足瘾！



■剧场版动画以有着“女王”之称的雪莉露为主角。





要收录内容

- 《剧场版 超时空要塞 边境 虚空的歌姬》本篇
- 剧场特报影像
- 兰花 CM 集
- 雪莉露 CM 集
- 周刊多乐猫电台

特典影像长达50分钟以上

内封全彩48页手册(含设定资料)

剧场版动画 后篇 继《虚空的歌姬》之后，《超时空要塞 边境》剧场版的后篇——《恋离飞翼》也将在明年初正式公映，该片的主角为另一位银河歌姬——兰花・李，非常令人期待。

PS3 雷电与SCE的亲密接触

TOKYO GAME SHOW 2010

文 雷电

今年 TGS 出发之前，就已经定下了 SCE 部分的行程。作为 TGS 会场主场作战的惟一主机厂商，SCE 占据了很大的优势，各种发布会和媒体试玩环节环环相扣。

SCEH 晚宴

9月15日 TGS 前一天晚 22：00 涩谷 109



东京之行的第一日，雷电和奈落在白天逛了逛秋叶原等地，便赶到涩谷参加预计在晚间举办的 SCEH 媒体晚宴。按预定招待时间来到位于著名"涩谷 109"主建筑之中的日式料理店，SCEH（SCE 香港部分）的工作人员已经在此等候，吃的精美日式料理就不多叙述了，总之很是美味。

席间，周围除了同伴奈落之外都是从香港而来的媒体。雷电坐在 SCEH 首席代表瞿先生对面，边吃边聊。说实话，和游戏产业中如此核心的角色这样近距离的交谈，对于我来说当属第一次。瞿先生除了在 SCEH 担当要职外，还是索尼电脑娱乐公司北京代表处的首席代表，他比我年长许多，非常随和，几乎是有问必答。关于游戏，谈的最多的是大陆游戏市场。



■SCEH媒体晚宴。

关于行货，SCE 北京方面一直以来都在为自己的产品进入大陆市场努力着，只是上面层层把关，加上 2000 年出台的禁止一切外来"游戏主机"进入中国市场这样的明文规定，可谓举步维艰。PS2 时期的大陆行货糟糕表现仍旧留有不小的影响，让人伤感的游戏阵容也是众多限制导致的游戏审核问题而成，这对 SCE 在大陆市场的发展产生了巨大的打击。当然，不仅是索尼，微软和任天堂也无时无刻不在争取大陆这块肥沃的市场，目前最有成效的小神游也只能滞后地发售 iDS 系列产品。家用机方面，SCE 倒是希望财大气粗的微软也能有一些实质性的进展，找到突破口以打破大陆家用机行货市场尴尬的局面。

关于水货，SCE 主机的香港行货被大陆商人购入在内地销售，这些水货的数量比想象中要大的多，尤其是港版 PSP 在大陆的出货量尤为庞大，即使是之前没有 D 版的 PS3，仍然是供不应求，港版游戏以其低于日、美版的价格也成为大陆玩家的首选。SCEH 方面虽然得到一些利润，但是水货终究是所有正规厂商不愿看到的非正规销售渠道，不能为水货提供有效的保修服务，从一定程度上在该部分用户群间影响着品牌的号召力，有些购买水货的玩家致电 SCEH 维修部，他们也无能为力。

关于盗版，港版 PS3 和 PSP 游戏销量喜人，《战神 III》这样的作品是最近销量最佳的产品，但是最近 PS3 的破解自然也让 SCEH 头疼至极。次世代开始，即使是在香港本地，盗版问题也比 PS2 时期要好太多。

关于中古游戏，它和盗版一样都是让游戏厂商最头疼的问题，不过自从厂商在对中古市场的限制条约提议上诉失败之后，也只能通过首发特典、一次性下载码之类的附加内容增加新品的竞争力。

有需求，就有人在贩卖，只有正规渠道的行货才能对此现象进行扭转，不过价格问题仍然是困难所在，进军国内市场的层层关税势必会让主机价格高于水货，而对于一直在丰富的盗版资源中生活的国内玩家，正版意识究竟筑得多高，多少钱的价格是可以接受的，能接受到什么程度，都是非常现实的问题，SCE 毕竟是商人，不是慈善家，哪怕不赔不赚可以扩充市场对于他们也可以接收，但是就怕连这一点也无法做到……

两个多小时的晚宴很快便结束，明日将是 TGS 媒体日第一天像打仗一样的行程，起身告辞。

《GT 赛车 5》山内一典媒体发布会

9月16日 媒体日第一天 15：00 国际会议厅

山内一典先生关于《GT 赛车 5》的媒体发布会需要事先预约才能入场，前一日的晚宴上，已经和 SCEH 市场部 Jessie 小姐讲好，16 日下午 2 点 50 分，雷电来到国际会议厅发布会房间门口静候，各国的媒体朋友陆续前来，各种摄影摄像器材和不同的语言在身边环绕，稍有疲惫的我有些晕头转向，不过即将见到自己最喜欢的"《GT 赛车》系列"制作人山内一典先生，也让我心底的那根弦紧紧地绷着。发布会准时开始，大厅里座无虚席，山内一典先生在英文翻译助手的协助下向来自世界各地的媒体公布了各种新要素，赛道画面、新车、全新的用户界面、功能齐全的社区、随机生成的拉力赛道和动态天气系统等等，将近一个小时的介绍过程中，山内连连致歉，表示"要介绍的内容实在太多，因此还请各位保持耐心"，不过对于系列 FANS 的我来讲，发布内容可是相当惊喜，尤其是系列首次加入的动态天气系统和即将揭开拉力赛车模式新篇章的随机赛道生成功能。山内先生还亲自上阵演示了一番。可惜发布过程禁止拍照或摄像，不过发布会结束后 SCE 送给每家媒体一支印有"Gran Turismo 5"Logo 的特质 U 盘，里面装有本次发布会的超多大图，只是压缩在一个需要密码的压缩包中，要等到 17 日之后，才会由各地区 SCE 的 PR 将解压密码公布给媒体，到时候才能报道。不过对于我们杂志来说，这不是什么太大的问题，详细内容还请大家翻看本期杂志中的《GT 赛车 5》前线报道。





■雷电和《GT5》制作人山内一典先生的合影。

SCEA 新闻发布会

9月17日 媒体日第二天 13:00 Green Tower Hotel



SCEA（SCE亚洲部分）将在媒体日的最后一天举办新闻发布会，发布会地点Green Tower Hotel位于幕张会馆不远处。媒体日第二天，结束了上午的计划工作后，雷电和星夜于12点半与SCEH的工作人员一同前往。SCEA细心地为所有在展会期间忙碌的亚洲媒体人士准备了丰盛的自助午餐，大厅两侧排满了试玩台，相比TGS会场上要排上数小时的《MHP3》试玩区，这里简直就是天堂。关于《MHP3》的详细试玩体验，请参看本期杂志的TGS试玩报告部分。



2点多一点，SCEA总裁安田哲彦致此次发布会开场演说词，SCEA已经有大该5年时间没有召开TGS媒体发布会了，近年来亚洲各国本地语言化游戏越来越多，这是非常好的现象。安田的简短演讲完毕后，预定的三位著名著作人上台针对自己在PS系主机上开发的新作进行介绍和媒体问答。

WE系列制作人 高塚新吾



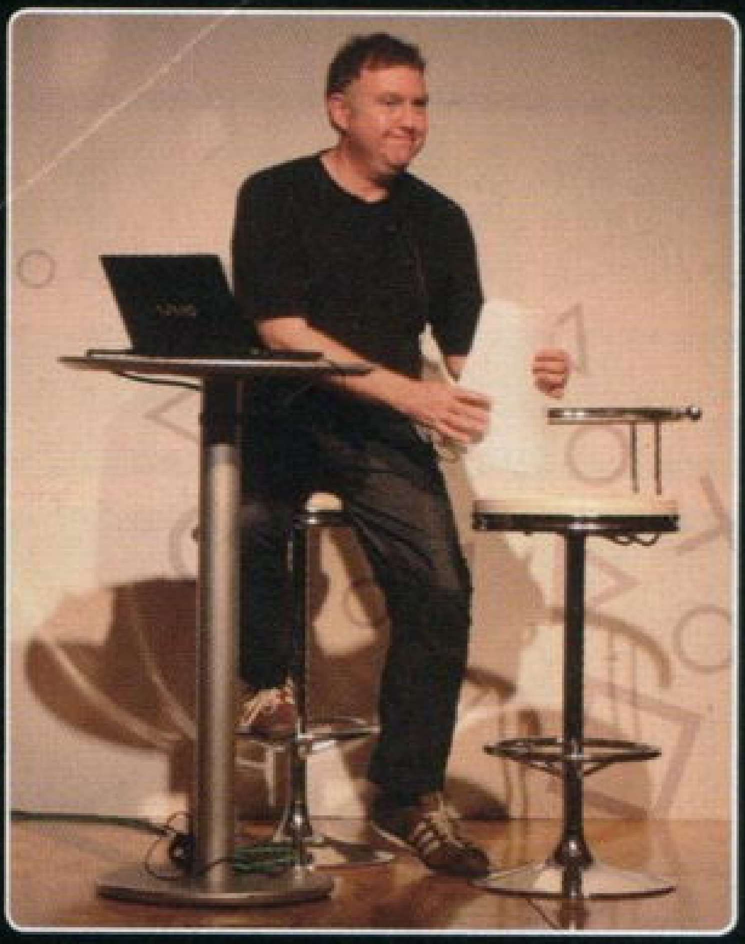
“《胜利十一人》系列”的领衔制作人高塚新吾此次为大家带来首次中文化的《胜利十一人》新作。配合左右的演示屏幕，他讲解了本次《WE》的主要变化（详细情报见本期杂志的前线部分）。高塚新吾还亲自让助手将足球带上讲台，两人亲自表演了防守的变化，高塚一边解说，脚下一边忙活，大致意思是防守队员针对足球的站位将更自由地受玩家控制，距离感更强。

■高塚新吾在发布会上现场与助手踢球讲解新作系统中加入的新要素。



小小大星球制作人 Leo Cubbin

作为PS3上的原创作品，《小小大星球》的制作理念是“不仅是要为玩家提供一个平台（动作）游戏，而是要为玩家提供一个（创作）游戏的平台。”每个新加入的灵巧道具的作用都会在玩家创造的关卡中得到成倍的提升。Leo本次对《小小大星球2》重点介绍了控制器（Controlinator）这个新道具，这是让本作发生根本变化的核心，在初代中，玩家不管是做什么类型的关卡，都只能控制麻布仔这一种角色，这就对创造《俄罗斯方块》之类并非以人物为玩家化身的游戏产生了很多阻碍，而有了控制器的《小小大星球2》，玩家将可以控制任意一种物品，你不需要让麻布仔躲在幕布后面并在身上贴一个“宇宙巡航机”的卡片了，你可以直接在创建的关卡中控制一架飞机。同时，本作将支持Move控制器，游戏中有10个专门针对Move制作的关卡，不过暂时也就这么多，也许今后会和Move有更多的交集。



如龙系列制作人 名越稔洋

帅气的名越先生穿着笔挺的西服站上讲台，并没有在现场播放TGS刚刚公开的预告片，而是直接进行了一些口头讲解。“《如龙》系列”从05年诞生开始，就成为PS系主机上的一股极其强势的新生力量，于22日发售的《黑豹 如龙新章》仍旧是一款传统风格的动作游戏，而本次TGS正式亮相的《如龙 终焉》（如龙 OF THE END）则转变为一款类似于动作射击类型的作品，而敌人竟变为丧尸。这是一次全新尝试，对名越也是一次挑战，他坦言在正式对外公布本作之前，自己还非常担心“丧尸”的主题会引起大家的不满，不过现在看到众多支持者在看过预告片后都充满期待，才长长地出了一口气。此外，名越还介绍《如龙》向游戏之外的领域的蔓延，将涉及动画、漫画、电视剧、周边等，因为在名越心中，《如龙》并不应该像游戏中一样是一个单结局的故事，在他的脑海里，《如龙》应该是一个多结局的开放式故事，讲述大人世界里的各种现象。在答记者问环节中，当被问及：“现在的《如龙》过于日本向，对于欧美的大游戏市场吸引力不足，名越先生是否有想法将《如龙》做到欧美的城市中去呢？”名越先生说，自己是在日本长大的男人，虽然去过世界各地的著名城市，但是对它们的了解都仅仅停留在表面，自己最了解最热爱的还是日本这块土地，如果一味为了迎合市场去研发自己并不了解的领域，可能做不出自己心目中想要完成的作品，而在自己熟悉的领域制作，则更加有把握，他总结到：“如果不有所坚持，那一定无法制作出优秀的游戏。”这让人想起很久以前名越先生说的一句话：“日本在次世代高清游戏领域做得不够好，但是正因为现在做得不够好，才更应该努力将它做好！”正是这种坚韧不拔的精神才让他的作品充满男子汉的



今年TGS与SCE方面的三次接触就此结束，在近距离接触过这些游戏领域举足轻重的人物之后，深深感到他们投身游戏界的热情和创造力。作为一名游戏杂志编辑，将更多游戏的美好的一面展现在各位读者面前意义重大，退一步，作为一名玩家，只能更尽力地支持他们，希望SCEC（SCE CHINA）这样的名字可以早日让我们响亮地叫出口。

X360 新作集锦+前线狙击

TOKYO GAME SHOW 2010

微软在最近几年的TGS上表现不算优秀，但在本届展会上终于迎来了大爆发。Kinect给了日本厂商新的动力，为X360赢来了不少独占游戏。虽然日本玩家一直认为X360是缺乏亲和力的洋玩意儿，但本届展会上以《偶像大师2》和《梦幻俱乐部 ZERO》为首的美少女军团为微软赢来了爆发性的人气。开展前公布的《最终幻想X III国际版》更是话题性十足。微软将Kinect视为堪比X360后继机的重要环节，所以在Kinect即将发售之际在TGS上重新发力是很合理的。从现在来看，日系厂商对Kinect的兴趣似乎大于PS MOVE，胜负如何再过两个月就能知道了。

电脑战机 Force

■电脑战机－チャロン フォース ■日版
动作 ■SEGA ■2010年12月22日

XBLA版《电脑战机》的下载量出乎意料，这给了SEGA巨大的信心，于是，光盘版新作就要和大家见面了。本作是2001年推出的街机版第3作的强化移植版，虽说是9年前的游戏，不过这个系列一直没有新作，因此绝对没有过时。本作除了在画面上有所加强之外，也有全新要素追加，另外还支持网络对战。



◀系列人气最高的机体——飞燕。

网络排名对战



▼游戏支持同屏4人对战，不过这么玩肯定很晕。

本作的对战模式除了传统的玩家对战之外，还增加了排名对战这种全新的玩法。在排名对战里一样有胜负之分，但在最后结算时系统会根据双方在战斗中获得的各种行动来计分并排名。除了攻击命中之外，受伤的程度、援护的次数等等都会被计入统计数据之中。因此就算你在战斗中败北，如果综合得分能够胜过对方，就能获得真正的胜利。本作的网络对战支持4人同时战斗。

新兵亦可上手

“《电脑战机》系列”的对抗性是无庸置疑的，不过对于从未接触过该系列的人来说，要想加入这个大家庭实在太难了。不过没关系，本作会收录EX OPTION，在这个模式里可以详细设定游戏的各项数据，就连无敌这种情况都可以设定，这样便能方便大家快速上手。这个设定来自于《冲破火网 巅峰》，当然在对战模式中是不能使用的。



■游戏画面主要只是提高解析度，其他方面进步不大。

任务模式

任务模式是过去街机版上的特别任务模式，在这个模式里玩家要在各种不利条件下进行战斗，而且每个任务都需要满足特定条件才能游玩。不过在X360版里这个模式可以自由选择，另外也会有原创的任务追加。任务模式主要是用来收集机体的，本作一共有91种机体，完成特定的任务后必定可以获得。值得一提的任务模式还支持双人一起挑战，在线下线均可。双打时挑战成功的话，双方均可以获得机体。

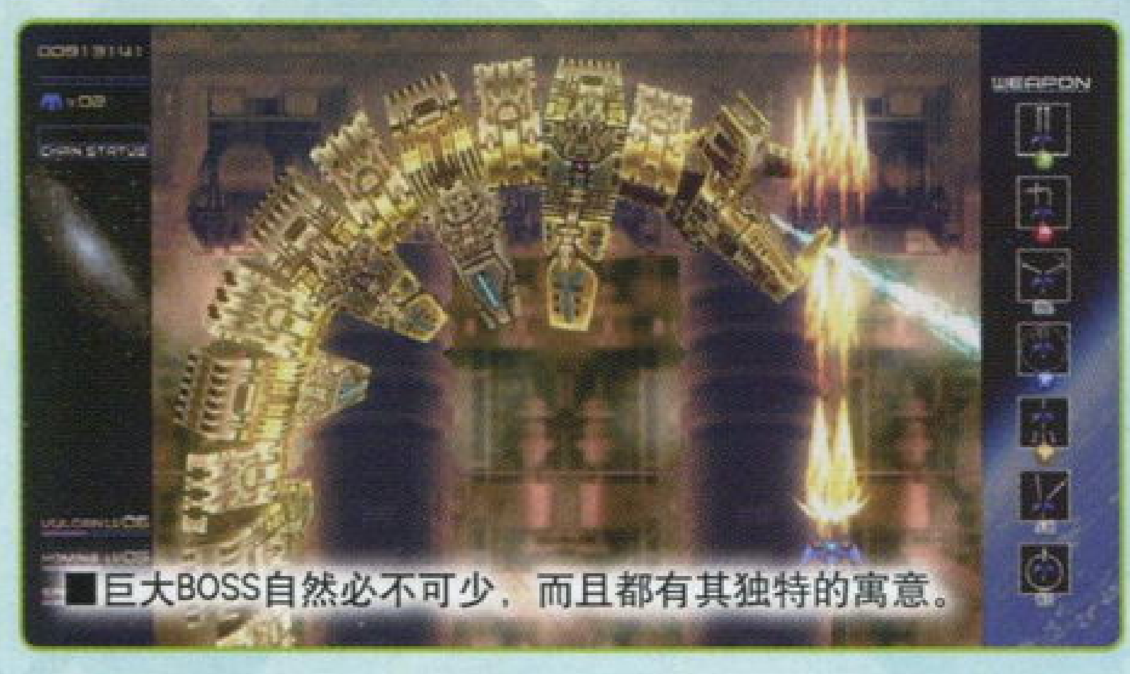


▲这两位可以看作系列的男女主人公了。(笑)

闪亮银枪

■RADIANT SILVERGUN ■日版
射击 ■Treasure ■2011年

曾经被不少玩家泪流满面地认定为究极神作的《闪亮银枪》，终于要以XBLA的形式回归了！本作是Treasure的名作，仅在街机和SS上登场，虽然名气不大，但在有幸体验过游戏的人中有着极高的口碑。游戏最特别的地方就在于独特的宗教氛围，其表现力远远超过了大部分角色扮演游戏和文字冒险游戏。



■巨大BOSS自然必不可少，而且都有其独特的寓意。

时代先锋

很多人都对《斑鸠》的剧情赞不绝口，其实作为前辈的《闪亮银枪》在剧情方面表现更强。《闪亮银枪》同样是以轮回为主题，游戏多次采用了插叙倒叙的方式来交代演出，其剧情的通关流程是被打乱时间顺序的，必须在完全理解游戏剧情的基础上方可体会其精妙之处。



■以往看不清的背景字，高清化之后终于能一窥究竟了。

除了剧情之外，本作在系统上亦有贡献。游戏中需要击破同色敌人才能形成连锁拿高分，如今玩过《斑鸠》的人很容易理解这一点，但在《闪亮银枪》的时代，射击游戏都是按住一个键不放的，因此这一系统在当时同样引发极大争议。以上两点让《闪亮银枪》当之无愧地成为那个时代的先锋之作。

新要素及其他

由于原作只是一个射击游戏，因此这次的XBLA版也不会有什么翻天复地的变化，主要就是加强画面，另外增加了网络联机和分数排名系统，成就系统同样是不可缺少的。

另外Treasure亦确认，其另一款风格独特的游戏《爆裂无敌バンガイオー》也会移植到XBLA之上，这也是一款因为风格过于怪异而不被当时玩家接受的游戏。Treasure以其实际行动告诉它的FANS：爱我，就上LIVE找我！



■打出高分，在Xbox LIVE上和其他人比比谁更铁杆吧！

最终幻想XIII 国际版	Square Enix	角色扮演
X360 FINAL FANTASY XIII ULTIMATE HITS INTERNATIONAL		日版
预定2010年12月16日发售	1人	4800日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

文 九兵卫 美编 NINA





完全形态的“最终幻想”！X360平台《最终幻想XIII 国际版》登陆日本！

X360日版《最终幻想XIII 国际版》的亮点

- 英文语音；
- 多国字幕（包括英语、日语以及欧洲各国语言）；
- 全新的初回特典《FINAL FANTASY XIII —Corridor of Memory—》；
- 新增“简单模式”，全体同伴AI提升；
- 以廉价版的价格销售，4800日元（不含税）。

造梦师的话

X360平台日版《最终幻想XIII》的诞生

——为什么决定在X360平台发售日版《最终幻想XIII》呢？

北濑佳范（以下简称“北濑”）： 之所以在日本以外的地区推出X360版《最终幻想XIII》是为了让更多的玩家能够体验到这款佳作的魅力，让我们感到欣慰的是，游戏发售后不管是X360版还是PS3版都得到了玩家的好评，销量也大致相当。这让我们感觉到，X360平台的《最终幻想XIII》同样有着非常重要的存在意义。毕竟在本作公布之初（2008年7月），日本市场X360的普及程度非常有限，所以才做出不发行日版的决定。而现在，X360在日本也拥有不小的人气，加上新型轻薄版X360的上市，推出日版《最终幻想XIII》就变成理所当然的事儿了。



——这次X360平台的新作与一年前推出的PS3版有什么区别吗？

北濑： 这次《最终幻想XIII》的副标题是“Ultimate Hits International”（国际版廉价装），顾名思义就是指本作和系列以前的国际版一样，语音变为英文但同时保留日文字幕，主题歌使用的也是美版中收录的《My Hands》。

鸟山求（以下简称“鸟山”）： 本作的字幕部分不仅收录了英语，还对应包括法语在内的其他欧洲语言。只要调整X360的本体设定中的语言选项，玩家就可以自由切换不同的字幕语言，这也是非常贴心的设定。

通关后的全新物语

——除了字幕以及语音，这次的新作还有什么其他亮点吗？

北濑： X360日版《最终幻想XIII》的初回特典是一本名为“Corridor of Memory”（记忆的回廊）的小册子。它由三个要素组成，第一个是游戏的艺术概念画集，第二个则是本作最终被剪掉的未公开镜头集锦。

鸟山： 这些未公开的镜头，是考虑到故事的节奏以及流程而从本篇删去的事件，内容包括没有被采用的剧本、制作了一半的影像以及插画等等。

——具体地说是哪些镜头呢？

鸟山： 有不少内容是13天之间的一些回想，比如塞拉去挑选闪电的生日礼物的事件等等。这些素材有些已经被收录至《最终幻想XIII》的原创小说中，还有一部分被改编成了广播剧CD的剧本。

——那么这本小册子的第三个要素又是什么呢？

北濑： 是一部描述《最终幻想XIII》本篇结束之后的故事的小说，我们会亲自构建剧本，然后由映岛巡先生（《最终幻想XIII》官方小说作者）执笔完成。敬请各位玩家一定要期待！



追加“简单模式”

——游戏内容本身与PS3版有不同之处吗？

北濑： “国际版”的基本游戏流程不会有改动，但在内容方面我们新增“简单模式”，调整了战斗的难度。虽然PS3版的战斗系统受到好评，但仍然有一些玩家被难度较高的战斗所困扰，这次总算可以为他们提供捷径了。



阿部雄仁（以下简称“阿部”）： 简单模式最大的不同就是玩家在战斗中更容易打出Break状态，Chain奖励也更高。另外我们也调整了素材道具的掉落几率，改造系统变得更方便。不仅是简单模式，这次的国际版重点改善了同伴的AI，战斗中可以打出更加精彩的配合。

——“《最终幻想》系列”以前的国际版都会追加一些更强的BOSS或者迷宫之类的，这次呢？

阿部： 很遗憾，这次没有追加新的敌人，一切的调整都以让玩家更轻松地体验游戏乐趣为优先目标。

©2009, 2010 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

THE IDOLM@STER 2
アイドルマスター

偶像大师2	NBGI	模拟育成
X360 アイドルマスター2		日版
预定2011年春	人数未定	售价未定
对应周边未定		

如果论东京游戏展的人气王，《偶像大师2》绝对能挤入前五名。在东京游戏展前夕，NBGI紧急宣布在现场追加本作的试玩版，令FANS欢呼雀跃。其实就算没有试玩版，单看能视听一首新曲，对于那些能亲身来到展会现场的人来说，便已经是很好的礼物了。这回东京游戏展上《偶像大师2》又有惊人发表，那就是新的组合——龙宫小町。

文 纱迦 美编 木仙

龙宫小町

在上次的“前线狙击”里我们就已经提到，水濑伊织、双海亚美、三浦梓、秋月律子这4名成员身着不同的服装，是有其特别原因的。现在答案已经出来了，原来秋月律子从偶像转职成了制作人，并打造了一个名为“龙宫小町”的偶像团体，而其成员就是水濑伊织、双海亚美、三浦梓！在游戏中，龙宫小町将作为玩家的主要竞争对手出现，而且不可培养。

1代中玩家的目标是要在一年里让自己培养的偶像成为顶级偶像(トップアイドル)，而在2代里玩家的目标变成了获得“偶像学院大赏”(アイドルアカデミー大赏)。这是一个一年一度决定第一偶像团体的奖项，简称IA大赏。最终结果会在每年最后、最大的艺能界活动“IA大赏 Grand Final”上披露。作为玩家竞争对手的龙宫小町，已经抢先一步开始进行宣传了。









中 水濑伊织 15岁 声优 钉宫理惠
兴趣 ●出国旅行社 ●探求美食

左 双海亚美 13岁 声优 下田麻美
兴趣 ●发邮件 ●环保

右 三浦梓 21岁 声优 高桥智秋
兴趣 ●遛狗 ●逛咖啡店



秋月律子 19岁 声优 若林直美
兴趣 ●取得认证 ●分析·实践 ●当志愿者



如月千早 16岁 声优 今井麻美
兴趣 ●欣赏音乐(古典音乐) ●训练



菊地真 17岁 声优 平田宏美
兴趣 ●所有运动 ●收集布偶



萩原雪步 17岁 声优 浅仓杏美
兴趣 ●MY诗集投稿 ●日本茶 ●博客



我那霸响 16岁 声优 沼仓爱美
兴趣 ●编织 ●台球 ●散步

©洼冈俊之 ©NBGI



爆炸发表！男性偶像登场！

估计让玩家猜一百次都猜不到，《偶像大师2》里竟然会有男性偶像登场。这个被称为朱比特（ジュピター）的组合由3名男性成员组成，他们隶属于765社敌对的961社，在游戏中和龙宫小町一样同样是作为玩家的竞争对手出现的。在TGS展上公布了朱比特的主打歌《Alice or Guilty》，值得一提的是，961社的社长是由子安武人配音的。



TGS试玩版完全体验

这次TGS试玩版取材于游戏的第5周，当周玩家的基本流程如下：

在事务所见面
↓
选择当周日程
↓
按日程表行动
↓
回到事务所

这个流程和1代基本上是一样的。体验版中可以选择的日程只有3种，分别是课程（レッスン）、营业和庆典（フェス）。当周的行动力只有3点，其中课程需要消耗1点，营业需要消耗2点，演出需要消耗3点。也就是说，玩家的选择只有课程＋营业，以及庆典这两种。虽然能做的事情不多，但已经可以看出不少端倪了。

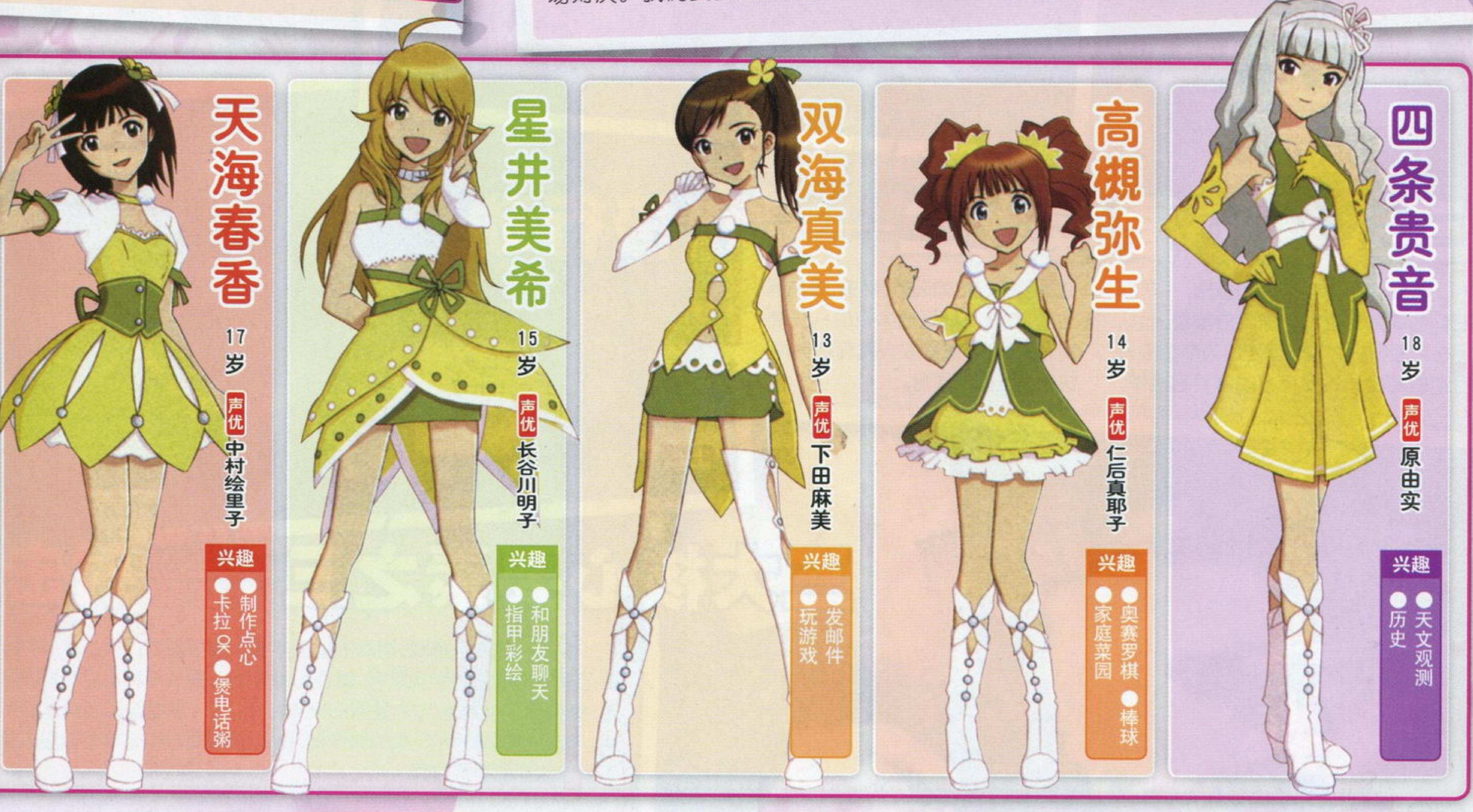
营业有两种可以选择，和1代一样，营业是用来加强制作人和偶像们之间感情并赚取“炸弹”的，同时也可以看到一些特殊剧情。课程则只有舞蹈一种可选，值得一提的是这回营业和舞蹈有区域的设定，说明未来进行全国演出时，在特定地方的特定时间会有特殊剧情，一想到这点就让人心情澎湃啊！舞蹈课的玩法和过去不同。基本上就是按照示范的节拍记住左右舞步，之后按照刚才的节奏顺序输入左右舞步即可，其中左舞步按LB，右舞步按RB键。

庆典是本作新增的要素，体验版中的庆典就是和龙宫小町的一场对决。我们要获得比龙宫小町更高的分数才能取得胜利，全新的舞蹈以及歌曲令人振奋！庆典的玩法和1代的试演会相比有一些变化。X、Y、B、A四键依然是分别对应舞蹈、视觉、歌唱和“炸弹”，只是这回的按键提示是以圆圈状来表示的，和1代的亮点相比要直观了很多，在完美时机输入按键会获得完美应援的评价，得分是最高的。而评委的兴趣这次被量化为倍率，玩家的每项得分乘以评委的兴趣值才是实际得分。同样的，当玩家过于强调某一项的得分时，评委的兴趣会大幅下降，这样就拿不到高分了。

当玩家准确输入完美应援，或是成功使用“炸弹”时，屏幕上的VOLTAGE槽就会增加。当VOLTAGE槽增加到最大时，按RB键就可以发动爆发应援状态，此状态下得分倍增，并可能拥有其他正面效果。这是本作的全新系统。庆典结束后，可以观赏获胜一方的歌舞表演。

体验版中作为竞争对手的龙宫小町被设定得非常强悍，四天下来就没见过谁能获胜的，就连18日当天的EVENT活动上制作人都失败了。本作的庆典玩法比较有趣，但由于取消了兴趣过低时评委离席的设定，策略性远不如前作高。





这里是真正的地狱吗 又或者说，是无法回头的地狱？



GUN LOCO™

文 Signal 美编 木仙

疯狂境地	Square Enix		动作射击
X360	Gun Loco		美版
	预定2011年内发售	1～12人	价格未定
	无对应周边		对应玩家年龄：未定

近日，SE公布了一款全新的原创游戏——《疯狂境地》，对应平台为X360。虽说本作是一款射击游戏，但从已掌握的情报来看，游戏的系统中还融入了不少动作要素。目前本作的开发进度达到了60%，那么到底这款原创游戏有都哪些值得关注的地方呢？下面就一起来了解相关信息吧。

故事背景

在太阳系的边缘地带，有着这样一个星球，只有最为疯狂的犯人才会被送到这里。

一个巨大的监狱？也许是吧。

只不过这个“监狱”里没有警卫，没有防御设施，甚至没有任何的法纪可言。

对于这群疯狂的暴徒来说，只有生存与逃跑才是他们信奉的规则。

要么活下来，要么就等死。

这就是疯狂境地！



三大核心要素之一——奔跑

奔跑是游戏中举足轻重的要素，在这样一个开放的环境里，一旦被疯狂的暴徒们所包围，角色的行为主动权也会丧失。不过好在我们的主角也同样是暴徒出身，而玩家要做的就是控制角色积极跑动，避免被敌人包围，迅速找到并占据有利地形。

三大核心要素之二——积极行动

游戏的场景中有许多设施，一方面它们会成为玩家奔跑途中的障碍，但从另一方面看它们也有可能成为牵制敌人行动的利器。只要玩家能够灵活操作，让角色做出诸如闪避、翻滚、攀爬等动作，在杂乱的场地中完成一次次精彩的躲避，想必敌人就算跑得再快也无法望其项背。





三大核心要素之三——射击

作为一款射击游戏，枪战的场面不够火爆可说不过去。本作中可供选择的枪械武器种类繁多，就连场地中的一些战车和坦克都能够使用，载具除了能够给敌人猛烈的火力打击之外，也可以起到掩体的作用。如果发现弹药不足或战局变化，应立刻转移地点，途中可以边跑边射击来为自己争取时间。

©SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved



惊心动魄的枪战

游戏的总体节奏很快，敌人的移动速度惊人，攻击欲望也十分强烈，这就要求玩家必须在很短的时间内采取相应措施。除了故事主线之外，游戏还提供了丰富的其他模式让玩家来体验《疯狂境地》的世界。本作的多人模式最多支持12人同时在线对抗。



人物设定

为了给风格迥异的《疯狂境地》增添色彩，SE特意请到了Brothersfree（铁人兄弟）的制作者之一，香港创意玩具的设计师Kenny Wong来为游戏中的角色提供设定理念。游戏中的角色都是Kenny Wong先制作出生动模型，然后再由制作小组的成员利用特殊仪器扫描而成。这些人物中还不乏长相与衣着都极为搞怪的，例如图中这个赤裸着上身，头戴兔子头盔的男子和有着绿色花椰菜般头发的黑人。



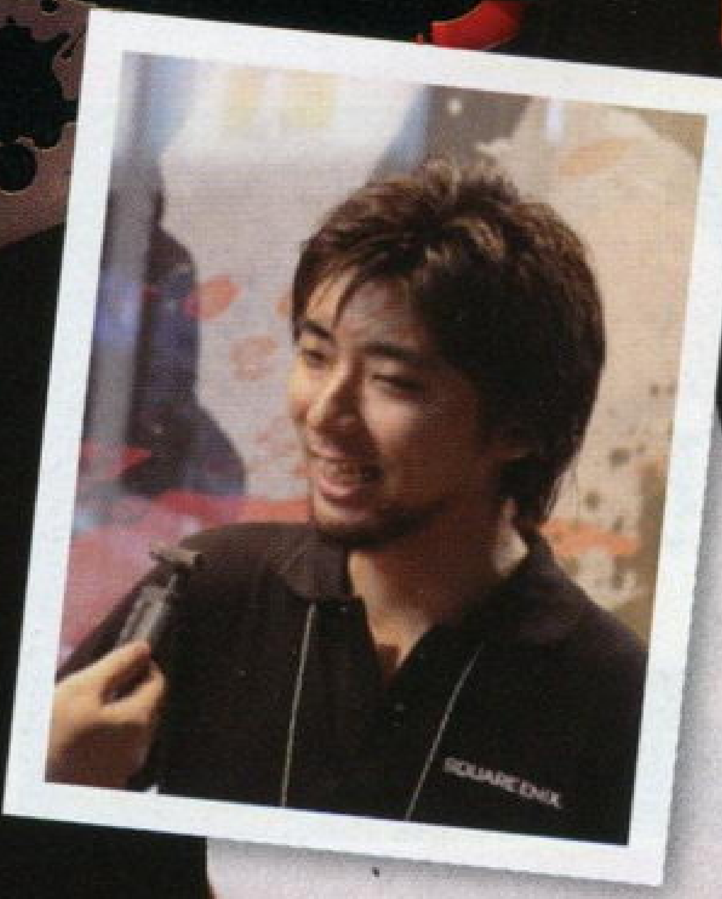


主题曲由你来演唱！

游戏的主题曲听得多了，但很少有人会想到，有一天自己能有机会来演唱游戏的主题曲，而现在，机会来了。从2010年9月9日到2010年10月4日期间，玩家可以前往《疯狂境地》的官方网站下载游戏主题曲的背景音乐与歌词，自行进行演唱与录制，并及时上传。自上传截止之日起，各个参赛作品将会经历一番严格地选拔，主题曲的演唱人选最终花落谁家也会在选拔结束后揭晓。本次主题曲征集活动只对SE官网的注册会员开放，如果你还不是SE官网的会员但又想参加比赛，就赶紧去SE的官网注册吧！

与《初音》的合作

《疯狂境地》将会同我们熟悉的《初音》展开合作，只不过合作的内容并不是直接让《初音》的角色们在《疯狂境地》中登场。据悉，官方会举办一个自创音乐比赛，使用VOCALOID的软件去与剪辑《初音》中的歌曲，并从作品中选出质量优秀的收录到正式版的游戏中作为背景音乐。



造梦师 横山佑树

职务：总部开发监督

我们会打造出一个完美的疯狂世界，而你则能从《疯狂境地》的游戏体验中感受到一个风格完全不同的SE。



有着“夜店大师”之称的著名三俗游戏《梦幻俱乐部》尽管销量不高，但影响力十足。游戏中的那家传说级夜店——梦幻俱乐部，只有心地纯洁的绅士才能造访。由此设定催生的“绅士”一词，如今已经成为ACG界无人不知无人不晓的隐语。有这么好的钱景，推出续作也是顺理成章的。在TGS展上，本作的展台吸引了大量绅士造访，其中还不乏好奇的欧美人士。不过绅士的境界，这些老外穷其一生恐怕都无法理解。

文 纱迦 美编 NINA

Dream C club ZERO

梦幻俱乐部 ZERO		D3 Publisher	文字冒险
X360	DREAM C CLUB ZERO		日版
	预定2010年冬	1人	售价未定
	对应周边未定		





新的罗曼史

本作是《梦幻俱乐部》的续作，不过故事发生的时间却是前作故事发生之前的5个月，也就是说本作的主人公要比前作的主人公早5个月遇到这些楚楚动人的女孩们。游戏的故事没有变化，玩家要扮演一名全身上下一无是处、惟一优点是心地纯洁的男士，在会员证有效的1年时间内，好好把握和这些女孩们交际的乐趣。

自我介绍

我叫作遥华，在家里被叫作大小姐。作为豪门财阀的独生女，这个世界上没有我得不到的东西。不过，放轻松点儿，你今天能和我说说哪些愉快的话题呢……什么!？你想让我等多久!？快哄我开心！我说，喂……哼哼，我开玩笑的。来吧，让我体验体验草民的游戏吧。

老系统继续保留

前作的主要游戏系统IIS、ETS在本作中均会保留。IIS是模拟饮酒的系统，游戏中玩家有酒量设定，喝到一定程度就会醉，再喝下去就要被抬出去了。游戏中喝酒由摇杆来控制，很好地做出了饮酒的动作，至于酒醉的程度，与玩家的酒量等级、酒的度数、喝下去的分量都有关系。

ETS系统是和女孩交流的系统，以选项的方式来进行，不过没有固定的选择，而且同一个问题在不同的时候问会有不同的答案，也有女孩子拒绝回答的时候。而如果能将女孩灌醉，则会出现更加有趣的变化，这时便可以问一下更有深度的问题哦。不说了，你懂的。

声优：椎名へきる

遥华 はるか

地道的豪门千金，因为被指责是缺乏社会经验，于是来梦幻俱乐部打工。不通世事的大小姐来夜店工作，无疑是羊入虎口，不过一看到遥华身后那两名有如站桩的彪形大汉，我们便颤抖了……

主打歌：《JEWEL》





©D3 PUBLISHER

卡拉 OK 革命

和《偶像大师》一样，《梦幻俱乐部》的精华同样是女孩们载歌载舞的表演。游戏中当玩家和女孩们的关系密切之后，便可以点歌让她们为你演唱。本作一共收录了 18 首歌曲，日后还会有 DLC 下载。而在演唱的时候，还会玩音乐游戏，满足特定条件之后便会进行只看不玩的鉴赏模式。前作的鉴赏模式中，玩家不能把视点调至女孩的后方，而本作会解除这一限制。此外演出时的特效也远比前作要华丽得多，也会出现特写镜头。



如果能把女孩灌醉再让她唱歌，你就会听到醉版的歌声和舞蹈。这也是游戏最吸引人的要素，要知道能听到声优们以醉声来唱歌的时候还真不多。

自我介绍

大家好，你们是否都是神采奕奕地开展繁殖活动呢？诺诺诺是为了人类而从未来世界来到这里的时空特派员哦！啊，我不小心说漏嘴了，不能说有关未来的事情哦……





诺诺诺 NEW

ノノノ

声优：金元寿子

前作搞出一只机器人便已经很让人惊讶了，这回的诺诺诺则是一个来自未来的少女。据她说她从未来而来是为了帮助人类，不过为了下了时光机就进了夜店呢？总之让人无力吐槽。



约会事件强化

前作中当与女孩的好感度够高之后，就可以和她约会，不过前作的约会事件数量很少，本作会在这个方面大大加强。前作只有公园、唐人街、保龄球场 3 个约会地点，本作除了会增加新的地点，老地点的事件也会加强，此外在约会中还会出现迷你游戏等突发事件。目前已经公开的事件有遥华玩骑马机，事情的经历是这样的：在大型家电连锁店和玩家约会的遥华，看到这里陈列的骑马机。从 2 岁开始就在英国学骑马的遥华自然不在话下，于是便要上去试骑一下，不过这和真正的骑马可是两回事哦。



约会时可以看到女孩们身穿制服之外的样子，前作只有一种日常装，而本作每个女孩的日常装会分为春夏装和秋冬装两种。目前已经公开了全角色的春夏装。

自我介绍

我一直都在打排球，前一阵子改行玩沙滩排球，不过稍微受了点伤，现在正在缓慢恢复中，左脚还没有全愈。希望能够赶快康复，否则就要给我的搭档添麻烦了。

明日香 NEW

あすか

声优：广田诗梦

小麦色皮肤向来是部分人的最爱，明日香的出现肯定能让这部分人满意。而且运动员出身的她拥有爆弹级的身材，对开朗热情的女孩子情有独钟的人就不用犹豫了。



零散情报汇总

★前作10名角色悉数健在（理保确认会加入），并追加了3名角色：遥华、明日香、诺诺诺。
★从试玩版来看，读盘速度要比前作快。
★本作中收到女孩子的邮件时可以进行回复，由此可产生新剧情。
★打工可选择的职业比前作多不少，商店里出售的物品也会大幅增加。
★会增加更多的互动小游戏，例如喂女孩吃香蕉。
★增加自定义女孩发型的功能。



PSP 新作集锦+前线狙击

TOKYO GAME SHOW 2010

由于缺少老任亲自坐镇，PSP自然又在本届TGS上无可争议地成为最受瞩目的掌机。与往年不同的是，今年TGS公布的不少PSP新作都集中在明年年初发售，似乎也是为了故意避开《怪物猎人 携带版 3rd》的锋芒。这样一来，年末剩下的几款较受关注的话题之作就只有《战神 斯巴达之魂》、《核石之王》以及《皇家骑士团 命运之轮》。本届展会PSP游戏的另一个亮点是，以男性玩家为目标的《梦幻俱乐部 携带版》和《光明之心》同样赚够了玩家的眼球，游戏好不好玩并不是最重要，重要的是必须有卖相，否则就太默默无闻了。以下短波介绍的作品均为家用机游戏联动掌机平台的作品，厂商之所以这么做的目的也很简单——借助掌机平台玩家基数大的特点，利用原作的人气拓展新的玩家群，这无疑是一个低成本高效率的商业策略。

战神 斯巴达之魂

God of War: Ghost of Sparta ■美版
动作 ■SCE/Ready at Dawn ■预定2010年11月2日发售



本次的TGS展上，SCE提供了试玩给现场玩家，不过除此之外新放出的消息也并无太多。2010年11月2日，PSP上的“战神”即将下凡，现在就让我们来进一步了解一下关于本作的最新消息吧！

[文：Signal]

“《战神》系列”故事中不可缺失的一个环节！

故事的起源

奎托斯终日被噩梦所环绕，为了弄清噩梦的来源，为了摆脱噩梦的纠缠，奎托斯必须想办法重回过去，追寻那些已被自己遗忘的时光。因为奎托斯坚信，事情的真相就隐藏自己黑暗的过去中。虽说在系列的一、二、三代中，许多场景与动画，特别是奎托斯的回忆闪现，已经让我们对奎托斯生命中的几个重要转折点记忆犹新：在战场上冷酷无情，将灵魂出卖给阿瑞斯，失手杀死妻女。但这大多只是场景的闪现，并没有让玩家与奎托斯一道亲身经历这段故事。而本次的《战神 斯巴达之魂》，就会首次将故事起源的来龙去脉展现在玩家的面前。

黑暗的过去

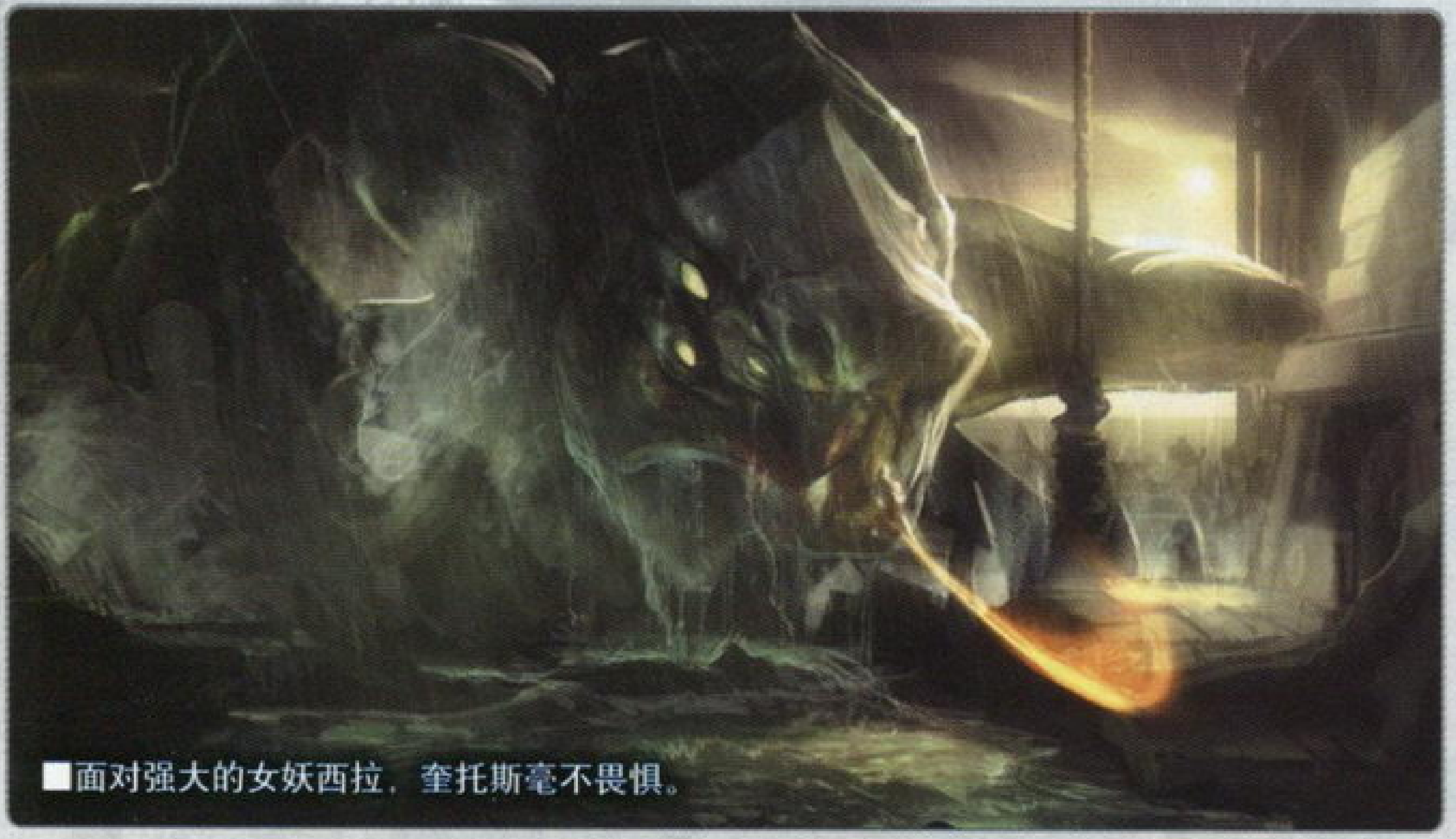
奎托斯的一生充满了无情的杀戮，就连自己最爱的妻儿也死于自己之手，本作将会着重刻画出奎托斯的那段尘封于过去的黑暗历史。“黑暗”、“忧伤”、“沉重”是《战神 斯巴达之魂》的世界观构建基调，整个故事都会如蒙上阴影一般，正是这些无法抹去的黑暗过去，注定奎托斯永远也不能摆脱掉伤痛。


■追寻奎托斯的过去。


■场景亚特兰蒂斯的设定图。

新BOSS公布

在希腊神话中，西拉是一个长着六个头、十二支脚的女妖，与另一个女妖卡力布狄斯之间仅隔着一片海域，两者都在西西里岛附近，有古语曾用“between Scylla and Charybdis”（在西拉和卡力布狄斯之间）来比喻进退两难的腹背受敌局面。这次新公布的BOSS设定图中，女妖西拉的形象就呈现在了我们面前，看起来游戏中奎托斯与西拉必定要经历一场激动人心的战斗。另外，我们可以适当的猜想一下，既然西拉和卡力布狄斯在神话和传说中总是成对出现，那么游戏中卡力布狄斯是否也有可能会登场呢？


■面对强大的女妖西拉，奎托斯毫不畏惧。

新武器登场

众所周知，奎托斯的标志性武器就是“混沌之刃”，不过游戏中可使用的武器可不止这一种。以往《战神》历代都有许多武器供奎托斯使用，这些武器要么是从神手中抢来的强力兵器，要么就是源于某个神的特殊能力，它们往往具有炫酷的外表和巨大的杀伤力。但在本作中，最新公布的武器既不是宙斯手中的剑，也不是太阳神的头，而是普通斯巴达人使用的长矛和盾。尽管新武器看上去并不是很强，但奎托斯毕竟不是一般人，再朴素的武器在奎爷的手里肯定也能变成杀敌的利器。


■新武器的长矛和盾不知会具有怎样的性能。

白骑士物语 教义战争

■白骑士物语 -episode.portable- DOGMA WARS ■日版
动作 ■SCE ■预定 2011 年发售

由 Level-5 开发的 PS3 王道 RPG《白骑士物语 光与暗的觉醒》虽然已上市两月有余，但由于游戏强调联机，再加上不断追加新要素，至今仍有不少玩家沉迷其中。如今 PSP 版的消息也有了进一步的情报。在 PS3 版的故事中，主人公一行继承了一万年前先人的遗愿，终于打倒新生的伊修雷尼亚帝国，而 PSP 版的故事正好是讲述一万年前的那段历史。本作毫无疑问地也是一个强调联机的游戏，相信有了 PS3 上两作的经验，PSP 版一定不会让大家失望。

故事背景



本作的故事发生于 PS3 版所处年代的一万年前，在那个时候罪骑士刚刚被开发出来。妄图以武力来统一世界的伊修雷尼亚（イシュレニア）帝国利用新开发出来的罪骑士，向敌对的魔法国家阿斯梵（アスヴァーン）发动攻势。阿斯梵方面则是准备以神秘少女的未知力量来对抗骑士，为此成立了一支特殊的列车部队。该部队因由马拉动的列车而得名，列车是部队的移动据点，里面具有各种各样的设施，堪比移动的城镇。

在教义历马德拉斯大帝 38 年的初夏，列车部队在城塞都市扎姆刚德（ザームガンド）遭遇了罪骑士。与此同时，被称为黑翼的新势力也出现了……

自创角色

系列的一大特色就是可以自创角色，玩家可以对自创角色的姓名、性别、外貌等进行非常详细的设定。自创角色可以参加剧情战斗，不过和故事本身关联不大。自创角色的最大意义在于他/她是联机模式的主角，在联机模式下自创角色就是玩家的化身。

本作一样会有自创角色登场，联机模式也是必不可少的。PS3 版中的换装系统也会保留，每一件装备均会在角色外观上表现出来。目前看到的装备基本上都在 PS3 版里出现过，不过已确认 PSP 版会追加全新的装备。另外本作还能和 PS3 版联动，具体不明。





安薇艾塔 アンヴィエッタ

被认为是拥有能对抗罪骑士力量的神秘少女。她对于过去和未来都深感绝望，只相信现在，并打算认真面对自己的宿命。为了达成自己的目的，甚至连牺牲自己也在所不惜。

尤曼德 エマンド

神秘组织黑翼的成员。曾经好几次阻挡过列车部队的去路，但也不站在伊修雷尼亚帝国一边。他究竟是出于什么目的介于战争，目前还无人知道其中缘由。

灵武战记 携带版

■ファントム ブレイブ PORTABLE ■日版
策略角色扮演 ■日本一 Software ■预定 2010 年 10 月 28 日发售

《灵武战记 携带版》是日本一的“《灵武战记》系列”最新作，与本系列之前的作品不同，本作对应的平台为 PSP。根据日本一一贯的作风，类型为策略角色扮演的本作有着不少搞怪的系统设定，例如可以抢夺敌人的物品，或者把同伴当做装备品装备起来。作为《灵武战记 Wii》增强版，本作会增加一些新的角色，对系统的细节也会有所调整。

[文：Signal]

新要素追加

此次的《灵武战记 携带版》追加了一个全新的剧本——另一个玛萝妮。剧本讲述了一片突如其来的海岸侵袭了原本平静的幽灵岛，等玛萝妮意识过来的时候，岛上的其他人们居然已经全部身亡。为了调查出事情的真相，玛萝妮与已是幽灵的马修决定展开行动。由于玛萝妮的强大潜在力量，许多已经逝去而变成幽灵的战士们都开始主动寻找玛萝妮，并要求与其同行，而就在这时，另一个玛萝妮却出现在了大家面前……



▲与玛萝妮长相一模一样的库萝妮登场。

新角色登场



原创角色 库萝妮

平行世界里的玛萝妮，和女主角的玛萝妮性格完全不同，有些邪恶与狡猾。



绝对胜利 不败之英雄

来自：《绝对英雄改造计划》

为了拯救人类而被挑选出来的英雄，外表看上去很弱，有“史上最弱男主角”的“美”称。



魔王泽塔

来自：《灵武战记》

号称宇宙最强的魔王，不过被悲惨的封印在了一本书里。



普利尼

来自：“《普利尼》系列”

“《普利尼》系列”的主角，“《魔界战记》系列”的悲惨配角，如炮灰和被欺负与使唤的玩物一般的存在。

命运之轮再次转动



Tactics Ogre 運命の輪

タクティクスオウガ

文 九兵卫 美编 anubis

皇家骑士团 命运之轮		Square Enix	策略角色扮演
PSP	タクティクスオウガ 运命の轮		日版
	预定2010年11月11日发售	1人	4800日元
	无对应周边		

新生的《皇家骑士团 命运之轮》上月刚刚公布便在玩家中引起不小反响。在今年的TGS展台上，本作不仅公布了更多新系统、新任务与新情报，而且还提供了完成度比较高的试玩版，游戏比想象中更加精彩，就让我们这些FANS和本作一起吹响战棋游戏逆袭的号角吧！



造梦师：皆川裕史

时隔这么多年之所以想再次制作新生的《皇家骑士团》，最早是受2007年PSP版《最终幻想 狮子战争》的触动。对我来说，只有原来的制作成员才能创作最正统的《皇骑》，所以当时第一时间找到松野泰己先生，我们彼此调整了日程安排，但现在才算是真正有时间共同完成这部谋划已久的作品。

▶将视角拉近可以更清晰地看到角色动作以及战斗场面。





知己知彼，方能百战百胜！

◀拉远视角可以观察整个战场的地形。

▼切换为从上至下的俯视视角，所有友军与敌人的配置一目了然。



重新构筑的战斗系统

《皇家骑士团 命运之轮》保留了原作点阵画风所营造出的氛围，同时将战斗区域3D化，玩家对于整个战场一览无余，可以指定出更为准确有效的战术方针。战斗区域3D化的另一项好处是玩家可以自由地上下左右切换视角，不管敌人藏在什么遮蔽物之下都逃不过玩家的“法眼”，这样便不用担心遭到偷袭了。

除了对原有的关卡进行3D化以及视角的调整，《皇家骑士团 命运之轮》还增加了众多新的关卡以及新的场景，值得新老玩家尝试。

战斗的流程

①主角蒂尼姆在世界地图内选择移动目的地，在向着目标移动的过程中自动触发战斗；

②切入战斗后首先需要从玩家队伍中选择出战队员并进行配置，此时也可以根据战场的情况切换装备与道具；





运筹帷幄 决胜千里







③战斗开始后确认胜败条件，例如全灭敌人、消灭BOSS或者救助NPC等等；

④战斗中的行动顺序由角色的敏捷度以及装备的轻重决定，消费不同的WT点数进行各种行动；

⑤战斗胜利后进入结算画面，确认道具回收以及角色成长。

©1995, 2010 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

战斗中的注意点



战斗中的特殊对话

特定的战斗中让特定的角色出击，这样便有可能触发特定的对话事件。遇到那些宿命的死对头，就尽管派他们上场吧！

敌人的掉落道具



击倒敌人后对方有一定几率会掉落道具袋或者塔罗牌，玩家只需操作任一名角色前往掉落道具所在的格子并选择待机即可获得。

获得塔罗牌



塔罗牌在游戏中是一种特殊的重要道具，取得场景内掉落的卡牌的角色，其对应能力也会发生变化，而且玩家还可以将塔罗牌作为道具使用。



救助战场内的NPC

战斗中有时也会出现正在被敌人攻击的特殊NPC，只要将他们平安救出直至战斗结束，过关之后的剧情就会发生相应的变化。

新闻资讯 TGS特报

塔罗牌系统 命运之轮 W.O.R.L.D

本作的故事非常庞大，剧情也有着众多分支，改变这些分支走向的，正是游戏副标题所表示的核心系统——命运之轮 W.O.R.L.D（"Ways Of Reordering Life's Destiny"的首字母简写）。

这一系统的最大特色是可以转动命运的轮回，跳跃至历史的特定时期，在保留队员能力以及我军道具等一部分数据的前提下重新攻略其他的分支路线。该系统的最大好处是玩家可以体验剧本的所有乐趣，在以前关卡中未曾营救的NPC、曾经令我方铩羽而归的强力角色……这些遗憾都可以通过使用命运之轮来弥补。

顺带一提，"命运之轮W.O.R.L.D"是游戏中第21号塔罗牌"The World"的对应效果，使用该塔罗牌便能发动这一系统。



塔罗牌系统 命运之轮 C.H.A.R.I.O.T

这是另一个以命运之轮来命名的系统，全称"Combat History And Refined Implementation Of Tactics"。该系统可以记录战斗中所有战斗单位的行动以及战斗结果，并通过简单清晰的树形图予以表现。任何一个小小的失误所造成的后果，都可以在树形图中找出问题的根源，然后加以解决。用下棋时的一句话来说就是——"悔棋"。这一系统对应游戏中的第7号卡牌"The Chariot"。



登场角色



蒂亚戈·G·阿泽尔斯坦 Diego Galet Azelstan

加尔加斯坦人
年龄：56岁

蒂亚戈是一个即使是白天也经常饮酒作乐、喜欢调戏女性的风流男人，不过剑术倒是出类拔萃，再轻狂的人也不敢轻易靠近他。





卡诺普斯·沃尔夫 Canopus Wolph

泽诺比亚人
年龄：48岁

和兰斯洛特类似，卡诺普特也曾经是泽诺比亚王国魔兽军团团长，后来遭到流放。作为一名有翼人，卡诺普斯拥有普通人3倍的寿命，所以看上总是很年轻。





兰斯洛特·汉密尔顿 Lanselot Hamilton

泽诺比亚人
年龄：38岁

兰斯洛特曾经是新生的泽诺比亚王国圣骑士团团长，后来因为迁怒国王特里斯坦而被剥夺贵族身分并被流放国外。现在的他和几名同伴接一些佣兵的工作度日。



瓦伦·姆恩 Warren Moon

泽诺比亚人
年龄：63岁

外表老态龙钟的瓦伦曾经也是泽诺比亚王国的魔法团团长，比起魔法师或者占卜师这些称号，人们更喜欢敬重地将他叫做"预言者"。遭到流放后，瓦伦一直过着低调的隐居生活。

爱与纽带的力量无限大！

今年是《梦幻之星 在线》诞生十周年，为了纪念这部开拓了家用机 MMORPG（多人在线角色扮演）历史的经典之作，SEGA 展开了一系列纪念活动，其中最重要的便是这部《梦幻之星 携带版 2 无限》。尽管只是一部外传性质的续篇，但游戏中包含的新要素无限丰富，不信就让我们跟随本次 TGS 特别报道走近这款梦幻之作吧！

PHANTASY STAR™ PORTABLE 2 INFINITY
ファンタシースターポータブル2 インフィニティ

新闻资讯 TGS特报

梦幻之星 携带版2 无限	SEGA	角色扮演
PSP	ファンタシースターポータブル2 インフィニティ	日版
	预定2010年2月24日发售 1~4人	价格未定
		对应玩家年龄：全年龄

文 九兵卫 美编 anubis

全新的物语





渚的来历是玩家最为关心的话题。

渚

ナギサ

CV：水树奈奈

渚是一名身分不明的暗人类（デューマン）18 岁少女，曾经在古拉尔太阳系四处漂泊。虽然穿着文雅、举止端庄，但渚经常会做出一些有悖常识的举动。与外表并不相称的是，渚可以挥舞一把几乎与自己等身高的巨剑，战斗力令人叹服，看上去并不像是需要他人保护的样子。

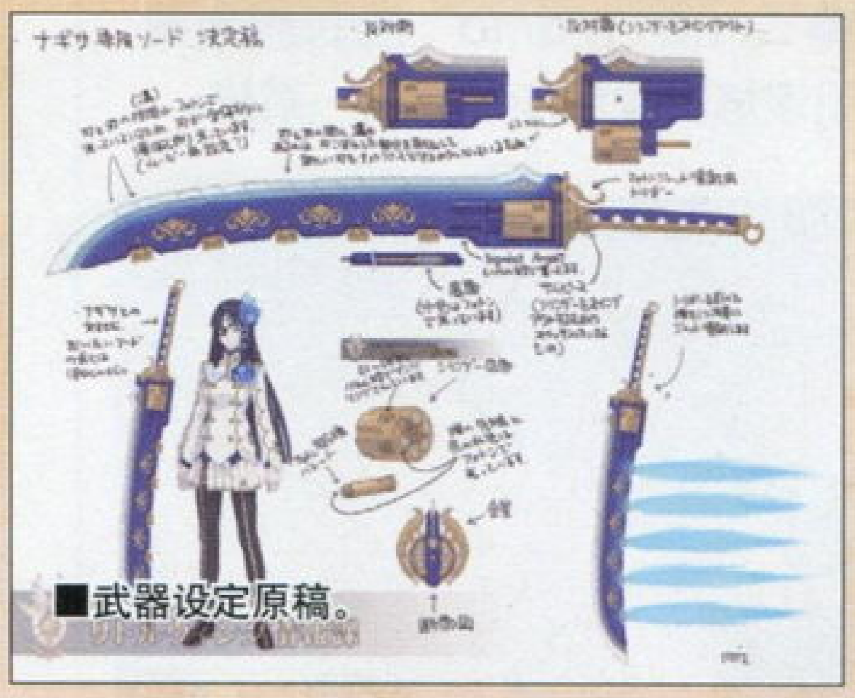


◀渚所持的武器还配备回转式弹仓，在斩击的同时可以喷射光子攻击敌人。

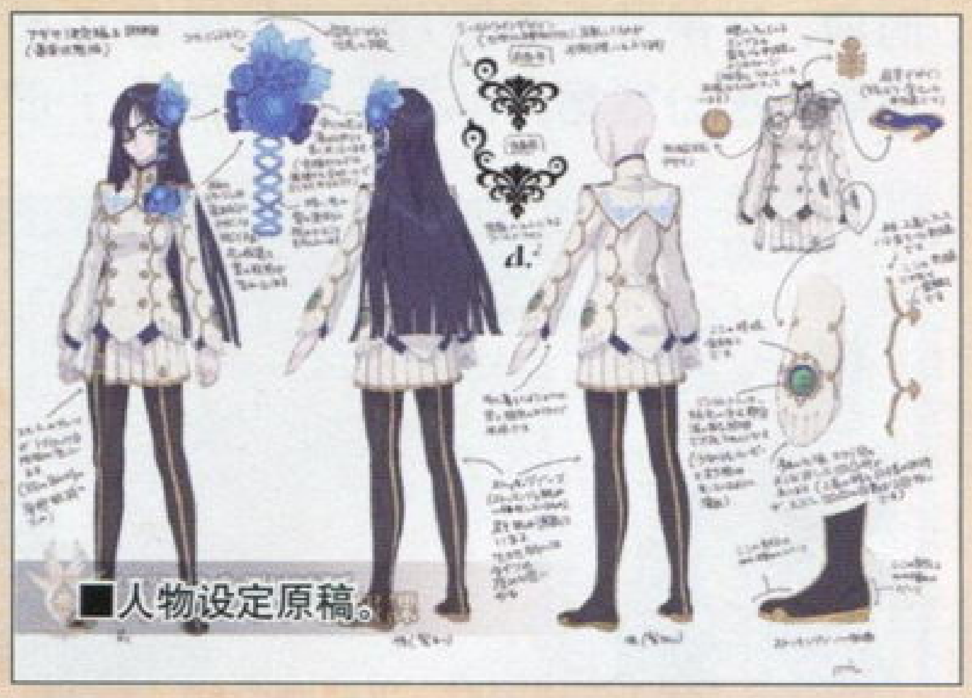


造梦师：酒井智史

《梦幻之星 携带版 2 无限》整个 LOGO 非常有冲击力，背景是众多武器相互交错，之所以这样设计是因为新作中武器道具的种类超过了 3000 种！对老玩家而言，新作可以继承前作的存档，战斗的速度感与技巧性增强，游戏过程更为爽快流畅；而那些初次接触《梦幻之星》的玩家也不必担心，《无限》中首次加入面向新手的“训练任务”，所有人都能轻松上手。今年是《梦幻之星 在线》（PSO）诞生十周年，作为具有纪念意义的作品，本作的剧情设置也将与《PSO》密切相关！



■武器设定原稿。



■人物设定原稿。



◀突然向 Little Wind 提出委托要求的渚最初并没有向众人说明自己的身分。

第 2 章节 Episode 2

距离前作中 Little Wind 成员对抗太阳王的作战行动已经过去半年，古拉尔太阳系似乎暂时恢复了平静。而全新的故事章节“Episode 2”便是随着一位名叫渚的神秘少女委托 Little Wind 保护其人身安全开始。不仅增加掌握事件关键的全新女主角渚，前作《梦幻之星 携带版 2》中的主要角色也会在新的章节登场。不知艾米莉娅等人如何了呢？

全新的种族 暗人类デュ－マン

本作新主角渚的种族被设定为暗人类，这是脱离格拉尔太阳系四大种族（人类、新人类、兽族、机器人）之外的存在，而游戏中玩家便可以首次选用暗人类作为自创角色的种族。说起前作的故事结束半年后突然出现的新种族“暗人类”，据称他们与3年前被封印的宇宙生命体SEED有关。暗人类通常身穿华丽的贵族服装，毫无生气的苍白肤色令人生惧，他们每个人都戴着奇特的眼罩，瞳孔内蕴藏着强大的黑暗力量。由于暗人类的攻击性相比其他种族拥有压倒性的优势，所以想必在新作中一定备受玩家青睐。





暗人类（女性）

▲手持巨大镰刀的女性暗人类给人的第一感觉是热情奔放的舞者，如此奢华的服饰估计也只有相当地位的贵族才有资格穿着。



■男性暗人类的设定原画看上去像一名风度翩翩的西洋剑士，冷酷的表情下暗藏着杀气。





暗人类（男性）

特殊能力 无限爆裂

暗人类等级提升至LV10以上就可以发动独有的特殊能力——无限爆裂（Infinity Blast）。该技能可以让光子能量瞬间集中到身体的某一部分，持续蓄力还可以延长效果时间。无限爆裂的攻击效果会根据玩家的战斗类型而发生不同的变化，玩家需要视不同情况掌握。







发动无限爆裂给予敌人致命一击！

全新的敌人

来自《梦幻之星 在线》（PSO）的强敌也将在新作中登场，系列的老玩家一定非常熟悉！目前已确认的新怪物包含BOSS在内共有三种，分别是坑道的ギャランゾ，遗迹里的カオスブリンガ－以及《PSO Ep1&2》中登场的最终BOSS——オルガ・フロウ！这些怪物不仅仅只是单纯地作为敌人出现，它们也与本作的故事密切相关，《PSO》的行星拉格奥尔以及《PSP2》中格拉尔太阳系到底存在着何种联系，值得FANS关注！



オルガ・フロウ第一形态



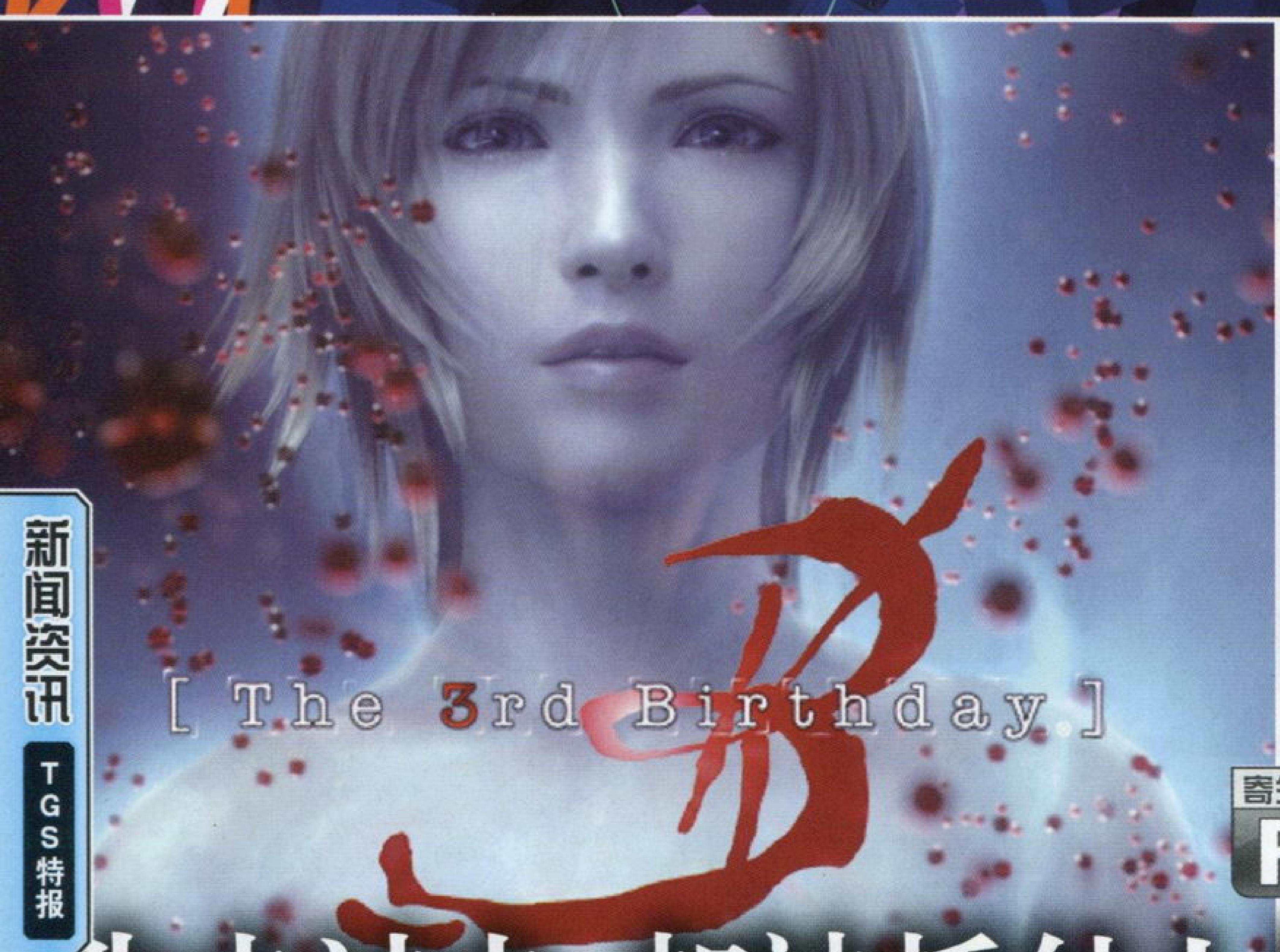
ギャランゾ



カオスブリンガ－



オルガ・フロウ第二形态



不出意外的话，《寄生前夜 第3个生日》将会在今年年底圣诞节前与玩家们见面，这也是《寄生前夜》这个系列在沉睡了11年后再度觉醒。作为上个世纪末SE的恐怖游戏招牌之作，《寄生前夜》的身上寄托着无数玩家数不清的特殊情感，主角阿娅·布莱雅更是被美誉为"女神"，是粉丝心目中的神圣存在。往昔坚强果敢的女神为何会在《第3个生日》中流露出柔弱女性的一面？这恐怕是玩家们最迫切想知道的秘密了吧？尽管目前官方仍然对剧情细节三缄其口，但或许我们可以从最新公布的一些情报来推测一下，究竟是什么改变了阿娅的性格。另外在本篇前线中还将介绍五位新角色以及Twisted的种类、攻击方式和武器类别等众多内容，粉丝们请不要错过哦！

文 八重樱　美编 木仙

寄生前夜 第3个生日	Square Enix	动作冒险
PSP The 3rd Birthday		日版
2010年12月22日预定	1人	售价未定
无对应周边		对应玩家年龄：未定

失去过去、却被托付人类未来的女性——阿娅·布莱雅

关键点1 左手无名指上的戒指



从本图中我们可以看到在阿娅左手的无名指上戴着一枚朴素的戒指，这是只有结过婚的女性在表示自己已婚身分时才会采用的一种戴戒指的方法。联想到以前公布的影像中阿娅身披婚纱的模样，让人没办法不去猜测阿娅是否已经身为人妻。但她似乎彻底失去了关于丈夫的一切记忆，能得到女神青睐的那位男子究竟是谁呢……

关键点2 每夜都会重复出现的噩梦



同一个噩梦每晚都在折磨着入睡的阿娅，出现在噩梦中的究竟是她遗忘的过去记忆还是凄惨的战斗场面呢？是否真是为了摆脱掉噩梦的纠缠，阿娅才会毅然决然使用OVER DIVE系统肩负起拯救世界的沉重使命呢？

海德从阿娅那里得知了噩梦的情报，因此很担心在这种精神状态下的阿娅是否能胜任起如此艰巨的工作。但对于阿娅自己而言，却有着必须要去战斗的理由，或许是唯有通过战斗才能令她找寻回过去的自己吧？

与阿娅有着密切关系的少女 夏娃·布莱雅



这位少女有着和阿娅一模一样的相貌，想必系列玩家已经能够猜出她的身分了。没错，她就是《寄生前夜2》中登场的夏娃。在2代的故事结束后，夏娃便与阿娅如同家人般一起生活。但后来突然失踪，直到阿娅在执行任务时才再度相见。

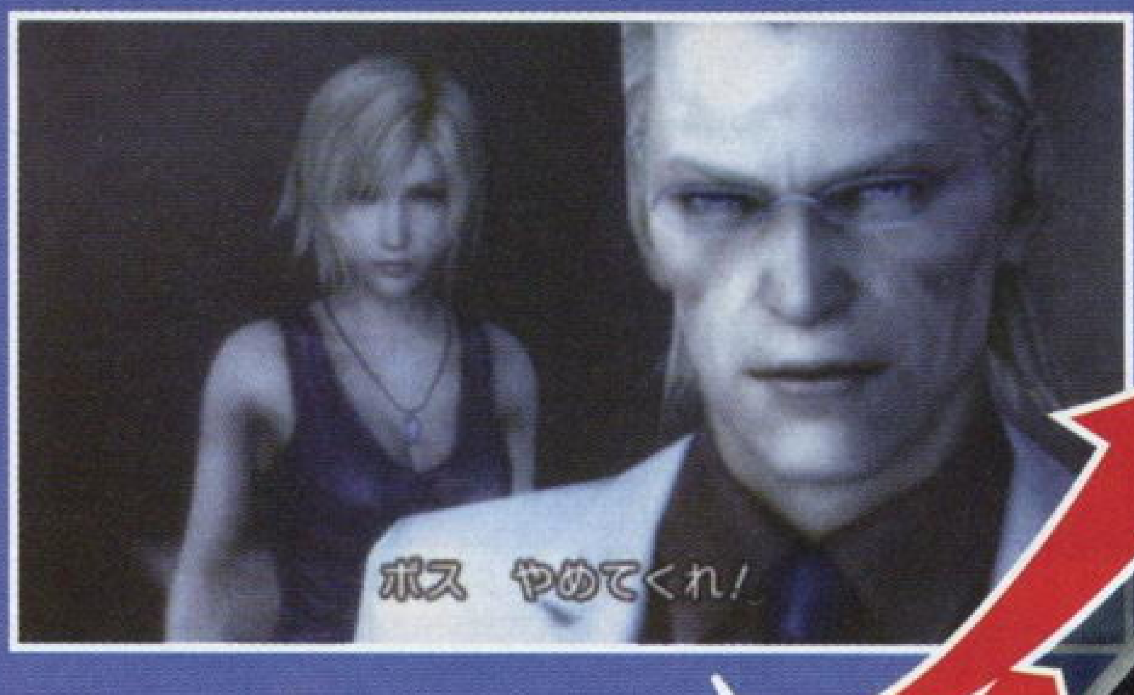




关键点3 BOSS之死



BOSS是CTI的最高管理者，本名叫做卡留德·欧文，阿娅、海德等职员都称呼他为"BOSS"。BOSS似乎是个行事为人都相当强硬的管理者，而随着故事剧情的进一步推进，BOSS居然因故死去了。是被Twisted袭击致死？还是病魔所致或是意外事故呢？不管怎么说，BOSS之死势必会对CTI内部构成严重影响，这个为对抗Twisted而成立的搜查组织将要迎来怎样的未来呢？



©SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.

新场景公布——Club Sacrifice





OVER DIVE搜查班主任 海德・博阿

海德・博阿是CTI的OVER DIVE搜查班的主任，其地位相当于作战司令，能够为亲赴战场的同伴们提供明确的作战指示，并将战斗一步步引向成功。虽然海德有着过人的军事头脑，但他本人却并不是军人，一身洁白的西装，整洁利落的外形都让人不禁将他与学识渊博的研究者之间画上等号。另外，海德也是为数不多知道阿娅过去的人之一。

作为阿娅的直属上司，海德一直都在默默守护着女神。使用OVER DIVE系统与Twisted作战势必要面临各式各样的危险，海德也深知让阿娅去作战就等于是让她徘徊于生死边缘，但为了人类的未来，海德别无选择。

在Sacrifice中隐藏着的威胁

Club Sacrifice是一家面向年轻人开放的演出场所，平时在这里经常会举行一些流行或摇滚LIVE。然而Twisted却突然出现在会场内展开屠杀，一瞬间，原本充满欢笑的大厅变成了血腥的惨剧舞台。阿娅接到命令潜入Sacrifice中，一边寻找生存者，一边探究Twisted出现在此处的原因……

由正面大门突入！



▲清理掉会场大门口徘徊的Twisted，并伺机潜入会场内。战斗才刚刚打响，千万不可消耗过多战斗力！



▲Sacrifice的内部已经被Twisted的巢穴侵占，在并肩作战的士兵间使用OVER DIVE，寻找最佳进攻时机吧！

在高台上狙击！



◀站在高台上狙击下方的敌人是种安全的作战方式。

阿娅的专属训练教官 德罗纽斯・库雷



作为特种部队出身的前军人，库雷拥有丰富的作战经验和武器知识，因此在CTI中，他被赋予了训练阿娅的重大使命。虽然库雷说话态度有些粗鲁，但他本性却是个相当严肃认真的男子，同海德一样，也发自内心担心着阿娅的安全。在游戏中还会出现库雷与阿娅并肩作战的场面，看来会是个相当活跃的角色。

Twisted并不是人类可以一对一就轻松对付的敌人，即便是数人协同作战，也未必能够轻松取胜，稍有差错就会丢掉性命。将对抗Twisted的重责托付给一名柔弱的女子，库雷对此也深感无奈与自责。

丰富的Twisted品种

Twisted进化出了许多种类，各个品种间攻击方式和战斗力也不尽相同。为了便于识别它们，CTI的化学班为这些Twisted起了不同的代号，方便作战时及时选用适合的战术。这次为大家介绍其中的3种Twisted，特别是Reaper是非常危险的敌人，普通攻击是绝对无法取胜的。





Wad

外形有点像半透明的水母，在空中移动。浮游时它的身体会变薄，此时是很难攻击到的。当它把身体膨胀成球状时才是攻击的最好时机，不过此时WAD也会喷吐毒液反击，需小心应对。

Slacker

Slacker 长着双手双脚，是人型 Twisted。它喜欢隐藏在阴暗处，挥舞长长的手臂来攻击目标，攻击范围极广。



Reaper

能够在空间中自由移动的 Twisted，攻击力非常巨大，只用一击就能置人于死地。遇到 Reaper 时千万不要企图击倒它，三十六计走为上策才是明智之举。



COSTUME LIGHTING



以闪光为名的女战士登场！

《最终幻想 XIII》闪电参战？！

令人生畏的巨大 Babel



以排除Babel为最终目的？

即便是在纽约这种高楼林立的繁华都市，也抵挡不住 Babel 毁灭性的侵袭。在它巨大的尺寸面前，人类显得是那么的弱小无力。

发现弱点



▲在 Babel 的根部有一些闪动着红光的圆核状物体，这些似乎正是 Babel 的弱点所在。将圆核全部清理掉的话，是否就能消灭 Babel 了呢？

将 Twisted 全部击倒！



丰富多彩的武器

阿娅的能力仅限于可以使用 OVER DIVE，在控制别人身体后她仍需要像个普通士兵那样依靠武器作战。游戏中为阿娅准备了多种可以使用的武器，例如榴弹枪、狙击枪以及投掷型武器手榴弹等，敌人都存在特定武器的弱点，应根据攻击效果来及时更换选用合适的武器。



快速切换武器

▲阿娅可最多同时携带4种射击武器，分别对应△□○×四个按键 长按L键＋△□○×即可迅速切换武器。

手枪



▲泛用型武器，在任何战斗中都能发挥作用。虽然火力并不强，但有着命中率高的特点。

突击步枪



▲无论是火力强度还是连续射击速度都相当不错的武器，适合用来对付远距离敌人以及行动快的敌人

霰弹枪



▶霰弹枪的缺点是上弹速度慢，但它有着攻击范围广的优势，在近距离内射中目标还可将其击飞一段距离。

在之前的前线中，小编曾提到，阿娅的服装会随着受到伤害次数的增多而逐渐破损。而本次为大家带来的新情报则更为爆炸性，阿娅居然可以换上《最终幻想 XIII》中女主角闪电的战斗服！而且此战斗服同样有破损设定，破损严重的话，玩家更可以在阿娅的胸前看到路希的刻印哦！另外，在《异说 012 最终幻想》中闪电也能换上阿娅的衣服。

就连武器也忠实再现！



▲不仅仅是战斗服，就连闪电的武器也原封不动地搬了过来，只是目前还不知道这把武器能否变换剑形态和枪形态。

善于理性思考的精英青年 布兰克博士



CTI 特任研究员，同时也是 OVER DIVE 搜查班的骨干技师。同僚喜欢称呼他为"布兰克博士"，关于他的本名目前尚未公开。

攻击方法 初级指南

用枪类攻击时有锁定模式和瞄准模式两种操作方法，使用前应先熟悉不同种类武器的特性，并针对其特点在战场上予以活用。





锁定模式



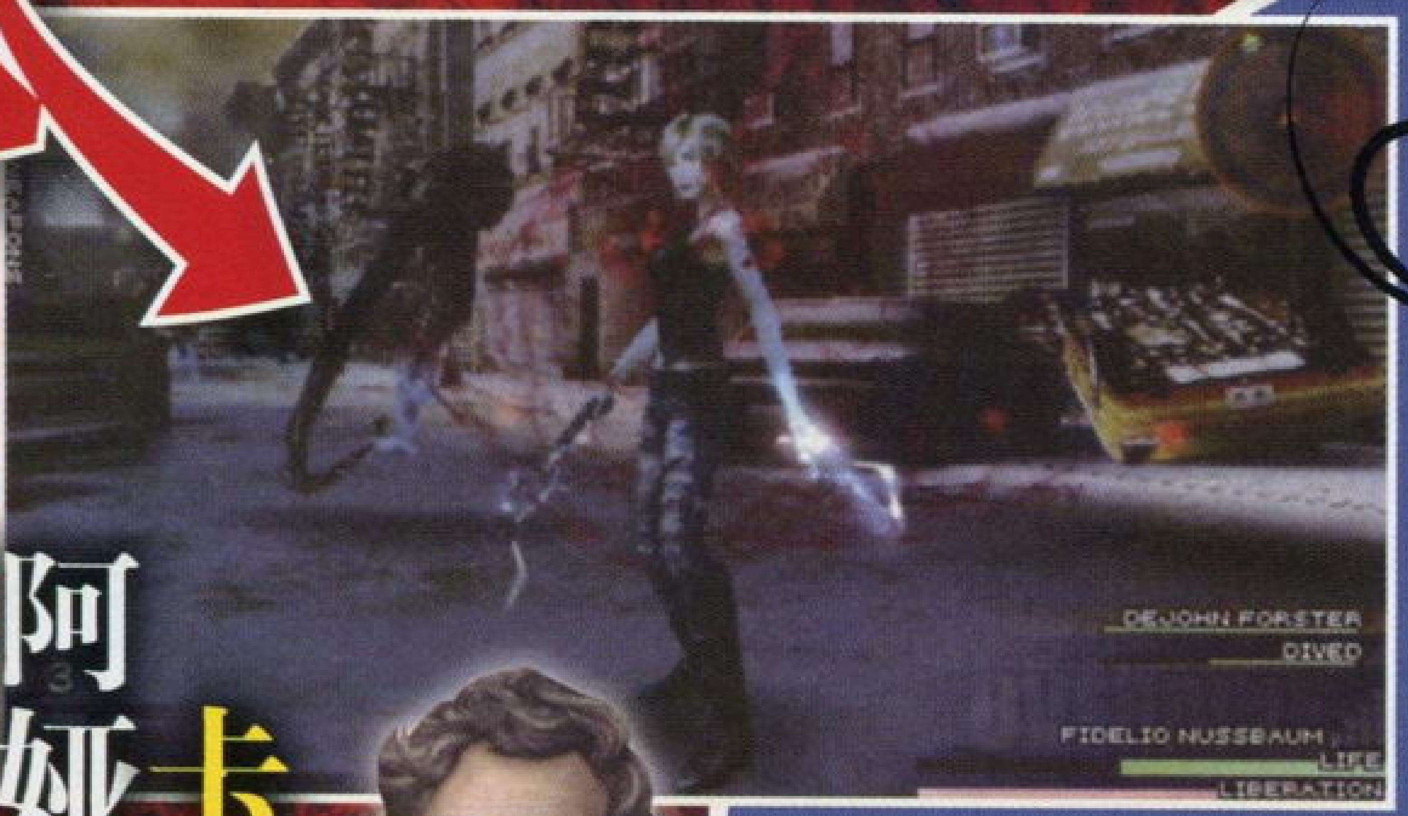
瞄准模式

▲该模式下需要玩家手动控制准星，例如在使用榴弹枪这种威力巨大的武器时就应启用瞄准模式，用来对付大型 Twisted 会非常有效。

◀手持武器后会自动锁定面前的敌人，在这一模式下阿娅可以一边射击一边移动，还能观察到 Twisted 所剩的 HP 量，突击步枪、手枪等都适合在此模式下战斗。



使用OVER DIVE能力后进入暴走状态



LIBERATION（解放）

特殊技 LIBERATION 是在本届 TGS 前刚刚公布的新情报，大家可以在游戏画面的右下方看到一条粉红色的 LIBERATION 槽，阿娅在攻击敌人时就会积攒该槽，满槽之后即可发动。发动后阿娅会施展超高速的攻击移动频率，周围的敌人自然是进入慢动作状态下了。另外如果此时阿娅使用的武器是手枪的话，进入 LIBERATION 就会变成手持双枪的状态，看来使用不同的武器在 LIBERATION 中都会有不同的改变。

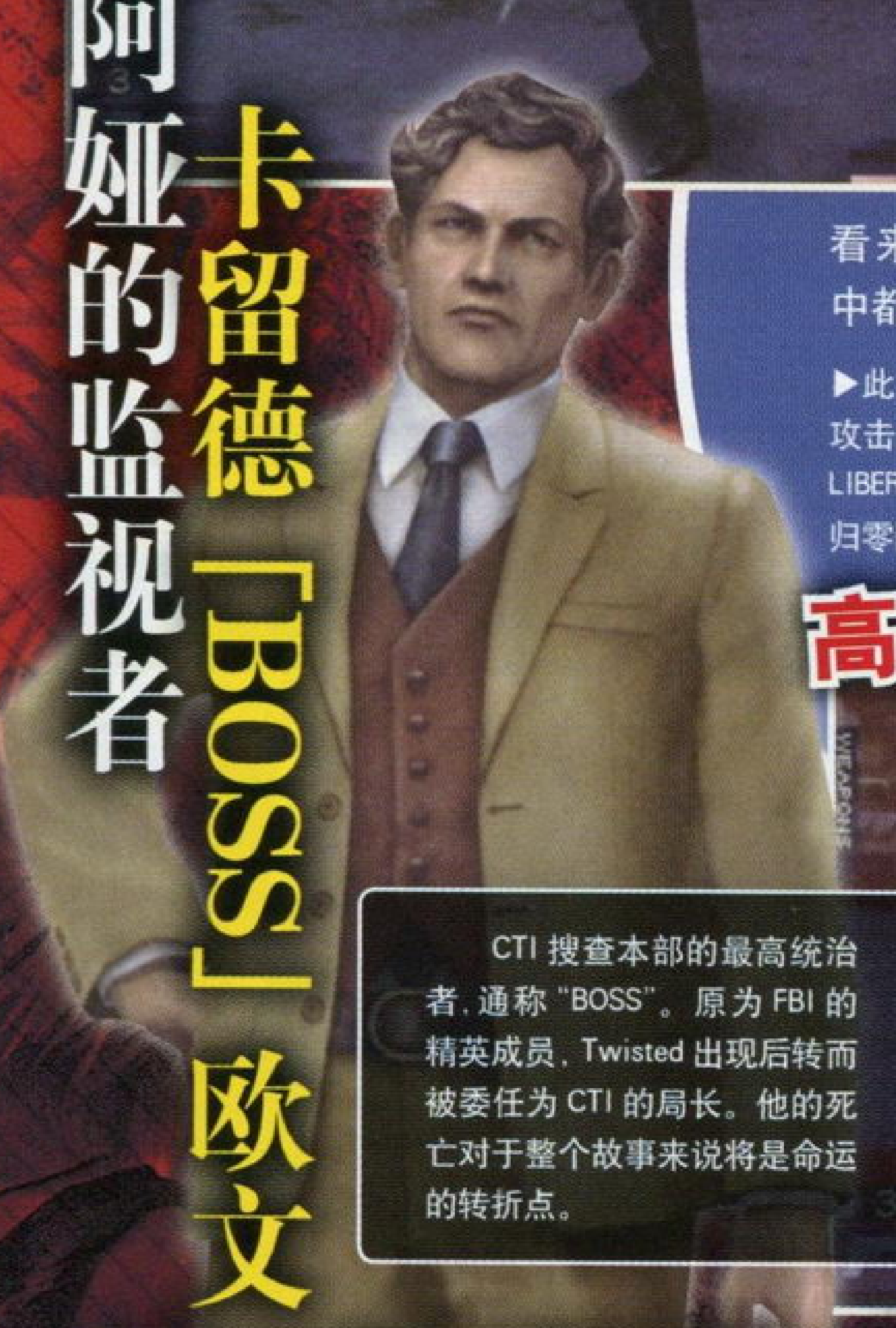


▶此状态下，阿娅不但能够高速移动，而且当敌人攻击她时还会自动作出向侧面翻滚的回避动作。LIBERATION 槽会随着时间的流逝逐步减少，一旦归零阿娅将恢复普通状态。

高速移动并回避敌人的全部攻击



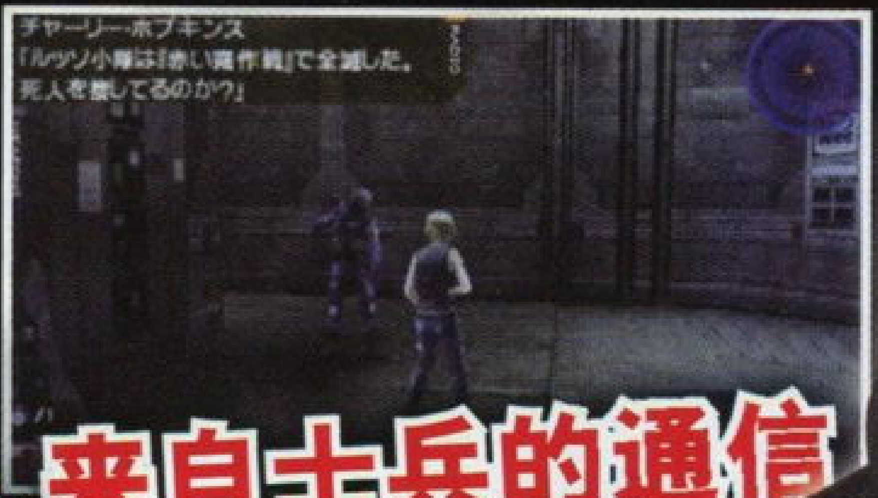
阿娅的监视者 卡留德「BOSS」欧文



CTI 搜查本部的最高统治者，通称"BOSS"。原为 FBI 的精英成员，Twisted 出现后转而被委任为 CTI 的局长。他的死亡对于整个故事来说将是命运的转折点。

留意通信内容，选择正确战术

作战时，阿娅不但能收到来自同伴士兵和 CTI 成员的通信，甚至还能听到周围人的对话内容。这其中，既有与故事情节相关的线索，也有作战指示，所以请多留意一下出现在左上角的通信内容，会对游戏进程起到不小的帮助。



来自士兵的通信



根据 CTI 成员的指示消灭指定目标。



来自 CTI 成员的通信



造梦师 田畑端

"我想安装文件恐怕会占 500M 左右，另外游戏按键可以调整为海外版惯用的键位。"



本作是累计销量超过 60 万套的 PSP 游戏《噬神者》的全面加强版，预定在 10 月 26 日发售。游戏的玩法虽然和《怪物猎人》相似，但独有的"枪剑一体化"、"高速狩猎"等特点还是使原作在 PSP 平台上占有一席之地。本作除了以高速动作为中心外，还针对前作的不足之处做了诸多改进。不过《怪物猎人 携带版 3rd》即将在 12 月登场，面对如此强大的敌人，本作又将以何种方法吸引玩家呢？下面就让我们一起看看本作的新内容吧。

文 洛克 美编 NINA

GOD EATER BURST ゴッドイーター バースト

【造梦师】富泽佑介



自前作发售以来，我们收到了很多玩家所反馈的意见，而我们也从这些宝贵的意见里学到很多东西，这让身为开发小组的我们产生了"原来应该这样做才对"的想法。而本作就是一款采纳玩家意见后做出大幅度改进的超进化作品，全新的剧本、新的荒神和一些在前作中无法实现的要素都会在游戏中出现，相信本作的表现一定会让各位满意。

噬神者 爆裂	NBGI		动作
PSP	バンダイナムコゲームス		日版
	预定2010年10月28日	1～4人	4980日元
	对应周边未定		

新同伴"莲"登场





出现在主角面前的神秘人

莲

CV：白石凉子

从目前的情报得知，本作将会在原作的基础上加入全新的剧情，而新角色莲就是在新剧情中出现的新人物。在新故事中担任关键人物的他，又会对主人公的命运产生什么影响呢？

新怪物"翰尼巴尔"

本作新加入的怪物，虽然体型如龙一般巨大却有着敏捷的动作，它会使用烈焰将眼前的敌人通通燃烧殆尽。目前关于翰尼巴尔的情报还很少，只知道它会通过吐出火焰的方式来攻击我方，从公布的图片猜测，翰尼巴尔的攻击模式应该和前作的主打荒神狮子相似，相信它会是挡在玩家通关路上的一个强力敌人。



其他要素

角色名片

本作加入了类似《怪物猎人》中的名片交换系统，玩家可以和联机的同伴互相交换名片。还可以在单机流程中和 NPC 角色合力收集素材，并能把部分素材积累起来，下次进行联机时可以交换给对方。

素材可进行分解

在游戏后期的任务中无法取得低级素材一直是玩家抱怨的地方，而在本作中加入了新的素材分解功能。利用这个功能可以将后期获得的高级素材分解成只有在前期才能获得的低级素材。

©2010 NBGI

焕然一新的副角色

对于前作的二线 NPC 队员，恐怕各位玩家对他们都没什么印象吧。在前作中这些 NPC 角色除了玩家在单机模式发展剧情时因为三缺一随便找一个作为替补外，基本上不会和他们做什么接触——因为他们的生存能力和输出实在太低了。不过这些板凳队员在《噬神者 爆裂》中将迎来翻天覆地的变化，制作小组不仅为他们增加了全新的服装、可以改变面容的设定和不错的 CV 阵容，还为他们增加了全新的技能，可以猜测新作中应该追加了不少关于他们的剧情。

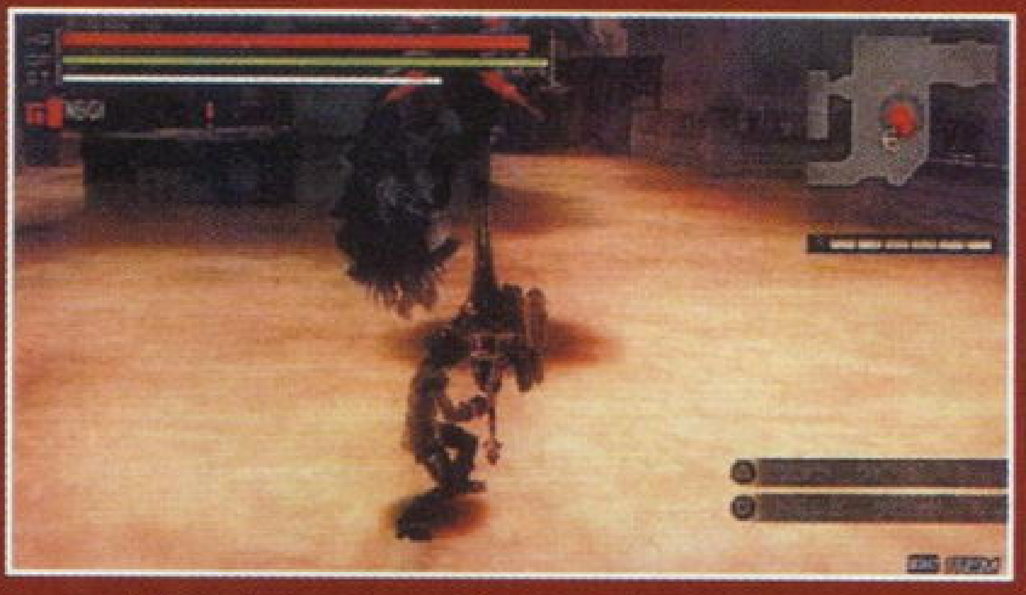


战斗追加要素

本作在开发时采纳了大量玩家的意见，针对原作的不足之处做出了诸多改进，对玩过前作的玩家来说，本作的进化无疑是巨大的。其中最大的改变莫过于修正了原作中后期弹药过强这一点，而“爆裂技能”、“快速捕食”和“瞬间防御”等新要素的加入相信会让本作的战术更加丰富多彩。

冲刺防御

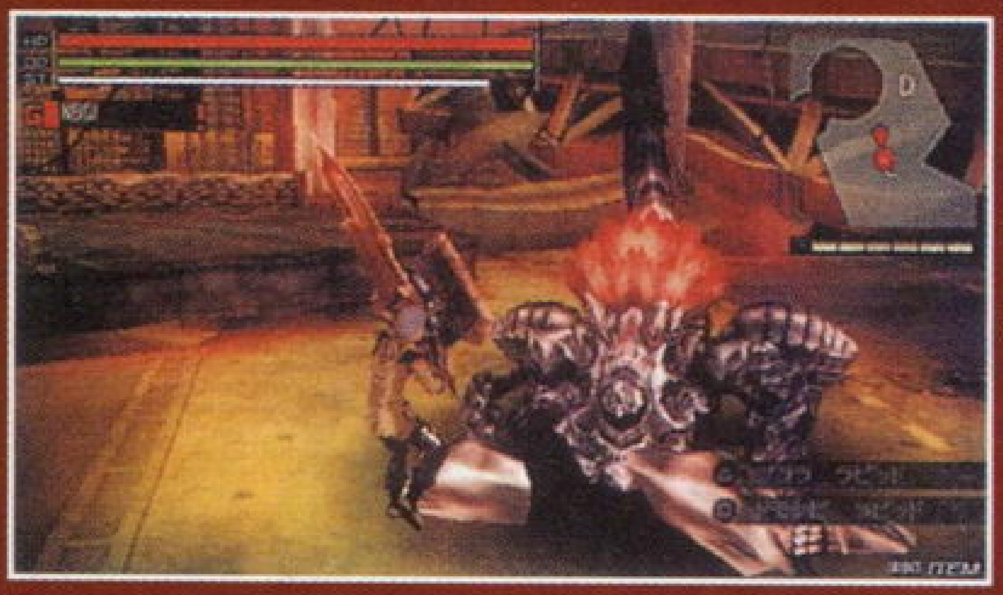
除了使用巨剑的玩家外，冲刺是游戏中躲避敌人攻击最有效的方式。但是原作中的冲刺有一个致命缺点，那就是冲刺途中无法终止动作，如果此时敌人使用一些无法回避的大范围招式那只能白白挨打。而本作中加入了冲刺防御功能，玩家可以在冲刺过程中立刻展开盾牌防御。



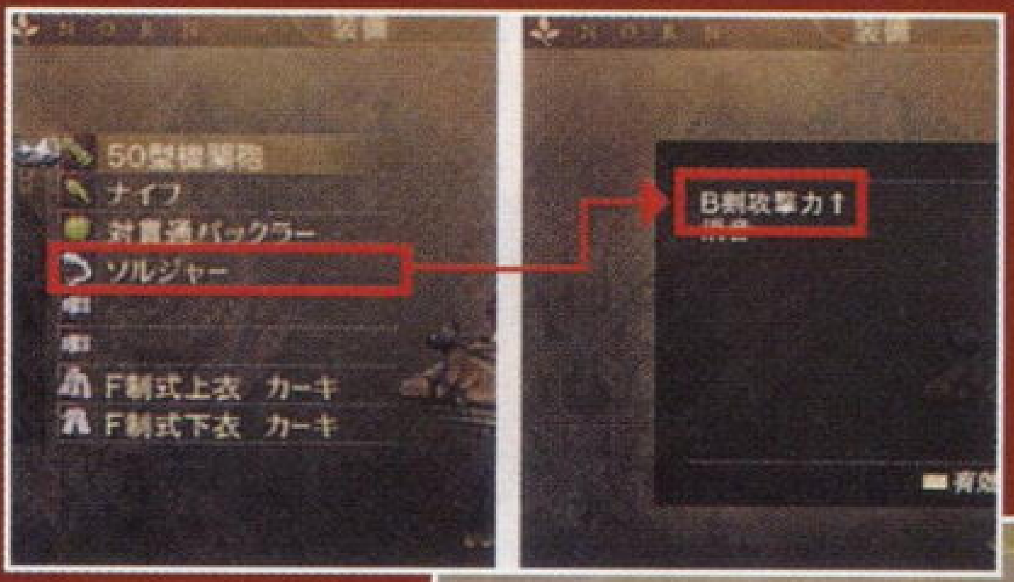
▲在冲刺途中也可展开盾牌进行防御，生存率大大提高。

空中防御

游戏中大部分荒神体型都十分巨大，如果要破坏它们的头部装甲就必须使用跳跃攻击，可是在空中角色是处于毫无防备的状态，如果遭到怪物的反击只有挨打的份。本作则加入了空中防御功能，玩家可以在空中十分方便的展开盾牌防御敌人的攻击，相信有空中防御后，玩家面对坦克、



◀有了空中防御后，破坏蝎子尾巴的弱点部位时也不怕被暗算了。



似乎允许同时装备多个爆裂技能，相信在后期会出现一些更强力的技能，不知有没有类似“生存本能”这种能大幅度提升攻击力的逆天技能呢？

爆裂技能

在本作中控制终端将会多出一种全新的“制御ユニッ”（控制单元）功能，在该菜单中玩家可以给神机装备上“裂技能”。该类技能只有当玩家通过捕食荒神进入“神机解放”状态后才能使用。同时本作也改进了原作中捕食荒神太过麻烦的缺点，加入了“快速捕食”系统。玩家只要在连击中通过特定的方法攻击就能快速的捕食敌人。相信“爆裂技能”和“快速捕食”的加入会使“神机解放”在本作中的地位有所上升。



经过改良的子弹系统

只要是尝试过前作的玩家，肯定会对游戏的子弹系统有深刻印象，因为前作中的子弹实在太过强力，几乎达到了“人挡杀人佛挡杀佛”的境界，在游戏中只要调制出几种强力弹药，你就可以成为一种类似 BUG 的存在，这使游戏后期的平衡性被破坏的一塌糊涂。在收到不少玩家的抗议后，制作小组在本作中把子弹系统进行了全面改进，几乎杜绝了子弹在前作中的逆天能力，并加入了不少新弹种。

在前作的基础上追加新的弹道

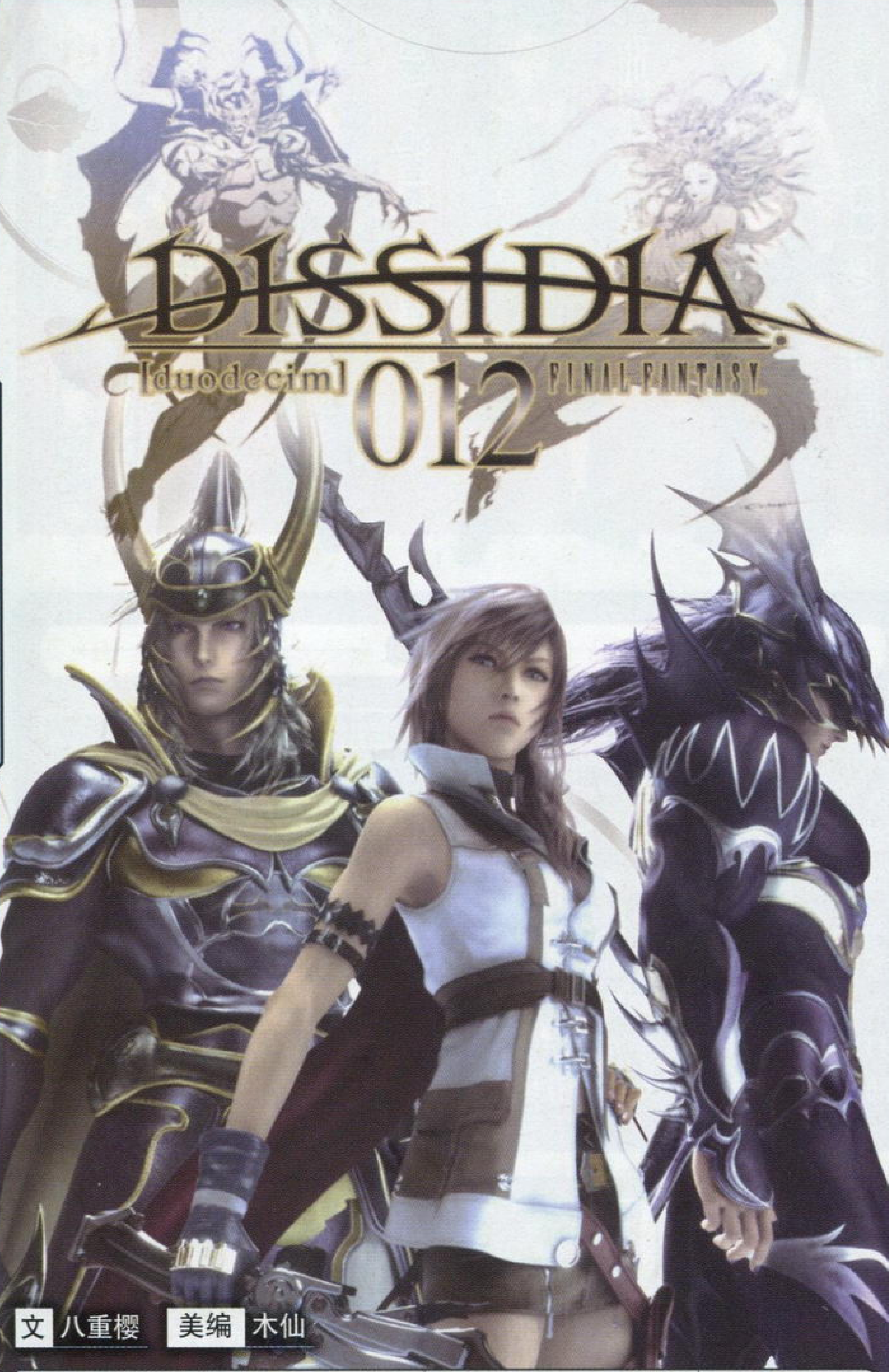




▲▶可以自由制作原创子弹的“子弹编辑”系统在本作中也将迎来全面改进，在子弹的编辑画面中除了可以预览子弹的具体效果外，玩家还可以查看子弹的具体数值。也会提示玩家新的子弹种类和弹道，十分方便。



▲本作中新加入的弹种“回复弹”，同时也加入了专门使用该类子弹的新职业“卫生兵”，在单人游戏中如果带上这样一个在后方支援的角色，相信战斗会轻松很多。



文 八重樱 美编 木仙

异说 012 最终幻想	Square Enix	动作
PSP	DISSIDIA 012[duodecim] FINAL FANTASY	日版
	预定2011年 1～2人	未定
	对应周边未定	对应玩家年龄：未定

司掌秩序的女神 COSMOS 与司掌混沌的恶神 CHAOS，讲述两位创世之神对决之战的 PSP 动作游戏《异说 最终幻想》在 2008 年年底推出后就持续好评不断，要求 SE 制作续作的呼声也越来越高。这一次，SE 并没有让玩家等太久，不但在近期一口气公布了新角色、新系统等令人振奋的续作情报，还在 TGS 会场内提供《异说 012 最终幻想》的 DEMO 试玩。《异说 012 最终幻想》的战斗操作与前作并无太大差别，而新增的协助系统会令战斗变得更为爽快华丽，这些进化都是玩家们最乐于见到的。

关于标题

本作的标题没有按照惯例简单地以“2”来命名，而是起了《异说 012 最终幻想》这个略显奇怪的名字。从游戏的 LOGO 中我们可以看到，SE 特意为 012 标明了完整写法——duodecim，这是拉丁语中的“12”。官方给出的解释是，秩序与混沌之间所展开的战争是个不断持续轮回的过程，上一作《异说 最终幻想》描述的是第 13 次争战，并且也是为这一轮回画上终止符的一战。《异说 012 最终幻想》显然则是以第 12 次争战为舞台而展开剧情的，而这场战争对于秩序阵营的战士们而言，却是一条通往败北的荆棘之路。

新角色参战！

对于《异说 最终幻想》这类“全明星大乱斗”性质的游戏，续作如果不增加新角色的话，便会令玩家觉得制作方诚意不足。所以在《异说 012 最终幻想》中，玩家将可以使用《最终幻想 XIII》闪电、《最终幻想 VI》凯因等更多新角色。由于 UMD 容量有限，究竟能增加几名新人目前还是个未知数，请大家继续留意今后 UCG 的后续报道吧！



兵刃相向的秩序的战士们

▲由于内心中对秩序阵营的战士们心存疑虑，闪电称光之战士为背叛者。她这么说的真意究竟为何？



对秩序女神产生疑心？

▼连自己战斗的意义是什么都不清楚的闪电，《FFXIII》中曾与她并肩作战的同伴们是否会在本作中继续成为她的精神支柱呢？





闪电

CV：坂本真绫

以“闪电”为代号的女战士，幼年时父母双双去世，为保护妹妹而决定舍弃本名艾克蕾尔·法隆，以“闪电”的身分成为了一名圣府的军人。闪电既有着军人豪放磊落的一面，也有着女性特有的纤细温柔，是位令人着迷的成熟女性。

闪电的作战技巧

切换战斗姿态的时机很重要！

在本作中也保持着高贵华丽姿态的闪电。她的特点就是在战斗中同时按下 L 和 R 的话能够在“攻击者”、“冲击者”、“治疗者”三种战斗姿态之间切换。在这三种姿态中 HP 攻击虽然没有变化，但是勇气攻击的种类和性质都完全不同，所以给人一种好像在操纵三个不同角色的感觉，对技术性的要求很高。通过□键的连打使 HP 攻击派生出不同种类强力攻击方式的“攻击者”姿态很容易上手，而“冲击者”姿态可以紧跟在敌人的身后使用独有的强力技能，也很有研究的价值。总之尽早练成连续技才是最关键的。

©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



“前作的存档是可以被继承的，但是由于涉及到一些尚未公开的新系统的核心部分，所以目前还不便多讲。”

造梦师 高桥光则



凯因·海温特

CV：山寺宏一

凯因所言之真意为何？



▼被拥有着和自己完全相同身姿的“仿制品”包围，凯因陷入了极度愤怒之中。莫非这是在再现《FF Ⅵ 月之归还》中凯因的善恶两种人格分裂后的对决场面吗？



▼失去了记忆的赛西尔和凯因，两人会在战斗中不断地取回记忆。

凯因的作战技巧

善用跳跃使攻击更加犀利！

龙骑士的标志性动作就是跳跃！所以善用跳跃就能够取得战斗的优势。跳跃是能够在地面使用的HP攻击，使用急速上升到急速下降之间一气呵成的动作给对手造成伤害，顾名思义能够将回避与反击相结合，是非常强力的技能。另外，由于在上升过程中也能够造成伤害，所以当对方在自己上空附近时也可以作为牵制技能使用。更值得一提的是，通过改变跳跃的时间和在跳跃到最高点的时候使用回避来取消攻击等等技巧，可以使以跳跃为中心的战术多种多样。其他的战斗技能比如突进、飞行道具等等也很丰富，是一个使用起来非常方便的角色。

两位战友的邂逅



以枪为武器，擅长空中作战的龙骑士。凯因虽不善于表达情感，再实则是位正义感强、情深义重之人。在《FF Ⅵ》中，他因为心存对赛西尔的妒忌之情而被高贝兹利用，数次背叛了好友，幸而最终迷途知返，加入了赛西尔一行人的最终战行列中。

召唤同伴并肩作战的协助系统！

本作的战斗依然是 1 vs 1 的基本模式，但是利用新加入的“协助系统”能够在短时间内召唤出同伴来帮助自己作战。召唤出来的同伴会使用特定的技能攻击对手，招式终了后自动离去。由于协助槽消耗速度极快，因此玩家应选择最合适的作战时机来让同伴发挥出最大效率。



游戏画面注解：

1. EX 槽
2. 勇气值
3. 协助槽
4. HP 值



◀普通攻击就可以积攒协助槽，攒满之后即可发动。

这是克劳德发动协助时的画面！

《异说 012 最终幻想》的基本战斗系统与前作几乎相同，同样存在着“勇气攻击”和“HP 攻击”两种攻击方式，以及通过积攒 EX 槽发动的 EX 模式和高威力的 EX 必杀技，当然，备受玩家们青睐的召唤兽也依然存在。在原有基础上加入协助系统，令战斗变得更加畅快淋漓。

勇气攻击	将对手勇气值夺过来的攻击方式
HP 攻击	对对手造成与当前拥有勇气值相同数值的 HP 伤害
EX 必杀技	在 EX 模式下发动 HP 攻击命中对手后即可发动 EX 必杀技

敌我双方都同时召唤同伴的话，就会出现 4 人乱战的场面！





▼克劳德的协助同伴竟然是萨菲罗斯！这是在原作中绝对看不到的组合哦！

▲按下 L+ ○可以消费一格协助槽，对对手发动勇气攻击，按下 L+ □则是消耗两格协助槽发动 HP 攻击。



TGS特报

无名战士打响高卢公国新战役！

SEGA 近年力推的策略角色扮演游戏“《战场的女武神》系列”又出新作了！不过平台依然是 PSP！话虽如此，但你却无法否认本作必将是一款绝对值得一玩的好游戏。更引人深入的故事、更丰富庞大的系统，无论是哪一点都足够引起 FANS 的关注，快快跟随小编一起解读游戏的第一手情报吧！



戦場のヴァルキュリア3
UNRECORDED ◆ CHRONICLES

战场的女武神3	SEGA		策略角色扮演
PSP	战场のヴァルキュリア3		日版
	预定2011年1月27日发售	1人	5800日元
			对应玩家年龄未定



故事的时代背景

《战场的女武神 3》的舞台为虚构的 1935 年的欧洲大陆，故事依然发生在被两军事大国“帝国”与“联邦”夹在中间的高卢公国。游戏的时代背景和系列初代《战场的女武神》为同一时期。主角所在的部队与阿莉西娅以及昆塔的第 7 小队处于不同战线。





No.01

伊姆卡是“无名部队”的王牌队员，编号 01。由于自己曾经生活的故乡被瓦尔基里亚人全灭，因此当她发现莉艾拉的真实身分后一直对其怀恨在心。伊姆卡所持的巨大铳枪为自己改造而成，是与她在战场上出生入死的搭档，伊姆卡发誓要用这把武器为死去的亲人报仇。

伊姆卡 CV：浅野真澄

Keyword　无名部队

游戏的主角们所属的是高卢公国 422 部队，又被称为“无名部队（Nameless）”。尽管该部队也属于正规军，但其最大的不同是队员均由违反军令者、逃兵、罪犯或者伤员组成，是一支不折不扣的惩罚部队。此外，无名部队的队员没有军衔，甚至连姓名也被剥夺，他们只能以数字编号相称，并被赋予最危险的任务。当然，他们的战绩也不会被记载在任何资料中。







©SEGA





莉艾拉

CV：远藤绫

本作新登场的女武神，“无名部队”编号 13。虽说拥有惊人的战斗能力，但莉艾拉周围的人甚至连她自己都不知道这个秘密。在某场战役中，莉艾拉所属的部队不幸被敌军全灭，只有她一人活了下来，后来战友们认为她是不祥的灾祸并给莉艾拉起了个“死神”的绰号，这让她最终被遣送至“无名部队”。

No.13

前作的角色登场

随着故事的推进，“无名部队”的成员最多可以达到 20 人以上；而加上队员以外的 GUEST 角色，在本作中登场的人物数量更是将达到 50 人左右！不仅如此，与主角同一时期、不同战线的第七小队，也会在游戏中以特别的方式登场，非常令人期待。至于二代的《高卢王立士官学校》，虽然讲述的是初代以及本作的战役之后的故事，但游戏中的部分角色也会出现并给 FANS 带来惊喜。从这一点可见，新作的故事将贯彻前两作，剧情非常令人期待。



◀第七小队是否会作为援军出现？无名部队对历史的战局到底有着怎样的影响？所有的未解之谜都让人非常期待。



▶《战场的女武神 2》中充满悲剧色彩的尤莉娅娜，她和本作的主角克鲁特似乎是士官学校的旧识。



再度进化的新系统

相比 PS3 版的初代，《战场的女武神 2》虽然画面与音效等方面不及前者，但系统的可玩度却大大超出玩家的预期，堪称掌机平台同类 S・RPG 中不可多得的佳作。

二代中流程的触发为任务制，这一看似方便掌机玩家的设定在 FANS 中褒贬不一，而新作重新取消了这一设定，改为跟随故事的发展触发不同关卡的战斗，让玩家对游戏的剧情更容易产生代入感。而在战斗方面，除了瓦尔基里亚人的特殊能力，其他队员也将拥有各不相同的能力解放状态，战斗变得更加丰富多样。



▶前两作的战斗从头至尾几乎没有过场剧情，敌军的偷袭有时显得很唐突。新作则增加战斗中的特殊事件。



▼新作中队员可以跟随队长共同行动，这也是队长独有的特殊能力。







本作的主角克鲁特在“无名部队”中编号 07，原本被作为天才士官培养的他由于某起事件的影响而背上反叛者的污名，结果被编入这支“无名部队”。即便如此，为人直正的克鲁特依然希望不断提高战绩以重新被调回原来的部队。

No.07

克鲁特

CV：中村悠一

造梦师的话

《战场的女武神 3》制作人
本山真二



很多玩家会问我为什么不在 PS3 平台制作本作，我的回答是“目前的时机还不够充分”。除非具有颠覆性的创意，否则 PSP 平台依然是最适合“《战场的女武神》系列”的平台，这样做的目的也是为了让更多的玩家能够接触并喜欢这个系列，希望 FANS 能理解我们的初衷。





NDS 新作集锦+前线狙击

TOKYO GAME SHOW 2010

TGS上虽然没有任天堂参展，但是很多NDS游戏依然抢去了大家的眼球。在NDS占有量巨大的日本，玩家对DS游戏软件的关注和热情很高，下面就让我们看看有哪些值得关注的近期发售作品吧。

新闻资讯 TGS特报

大神传 小小的太阳

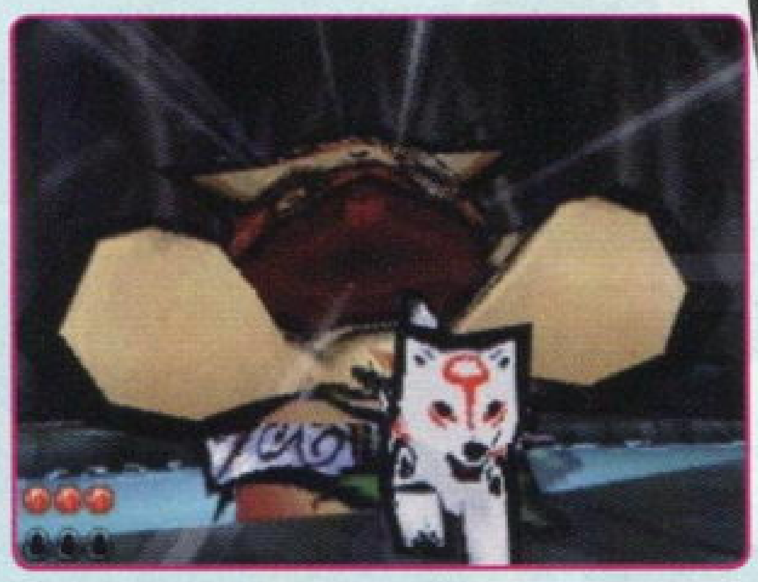
■大神传～小さき太阳～ ■日版
动作 ■Capcom ■预定2010年9月30日发售



本次TGS上，公布了更多《大神传 小小的太阳》的游戏内容，制作人江城元秀和导演松下邦臣登台亲自讲解示范游戏的有趣之处，引来现场的阵阵欢笑。游戏马上就要在9月30号发售了，喜欢"《大神》系列"的玩家一定不要错过。

制作人演示的游戏部分看上去很有意思，主人公"国主"和"小照"来到一个叫"鬼火市场"的地方，这里人类进入的话会被吃掉，无奈之下我们要想办法变装。这时我们可以用画笔直接为主人公和小照整容，整容后变装成妖怪就可以顺利通过啦。

之后是战斗部分，我们要与BOSS大鲶鱼战斗。这里的地形很狭窄，不利于移动，而且大鲶鱼的攻击力非常高，疏忽不得。正确的战斗方法是：等待大鲶鱼扑过来时使用画笔把它"钓"起来，这样一来它就动弹不得，任人宰割咯。现场负责演示的导演松下邦臣一边演示一边说这里很难，要是不小心挂掉请大家包涵，引来下面一阵欢笑。



可爱"小照"的大冒险就要开始咯

维新之岚 疾风龙马传

■维新の岚 疾风龙马传 ■日版
文字冒险 ■Koei Tecmo ■预定2010年11月18日发售



应景今年日本超人气大河剧《龙马传》，Koei Tecmo推出了这款讲述著名维新志士坂本龙马传奇一生的NDS历史文字冒险游戏《维新之岚 疾风龙马传》，本作在今年TGS上也与玩家见面了，游戏采用文字冒险的方式将龙马的一生和他周围的发生的故事呈现，对历史迷和龙马迷来说是值得关注的大作。

除了龙马之外，本作还有很多性格各色的同伴会加入，下面就让我们先来看看。

维新志士的立志传奇

个性角色



萨摩藩的重臣，据说他的话比藩主的话分量都要重，是一位很有实力的人。由于为人重情义讲道理，深受萨摩人的尊敬。

长州藩的重臣，年轻的领袖。不仅头脑精明而且剑术也相当了得。但是性格有些神经质，很多细节都会罗嗦，但却是责任感非常强的一个人，为同伴背黑锅都在所不惜。

萨摩藩的重臣，据说头脑在萨摩藩无出其右。本人是一名冷静的合理主义者，为达到目的不择手段。一般也不会表露自己的真心想法，更不会多说话了。

州藩的重臣，拥有深厚的人格魅力。在拥有天才的同时更是一位富有激情人的。兴趣是弹奏三味线，从不离手。看上去有一点忽冷忽热，但其实拥有非常强烈的信念。

游戏全部共分为4大章节。在本次TGS上展出了第一章的体验试玩。玩家可以体验到龙马决意上京前的故事。游戏的基本流程就是与不同人对话展开特定剧情，通过不断提高自己的各项能力成长，有趣的是根据龙马不同能力值的发展情况，能触发的剧情也不一样。游戏要设定一些限期达成的目标，达成后能触发事件或者称号等等。

沙加3 时空的霸者 光明之影

■サガ3 时空の霸者 Shadow or Light ■日版
角色扮演 ■Square Enix ■预定2010年冬



9月2日发表的《沙加3 时空的霸者 光明之影》是1991年GB上的《时空的霸者Sa・Ga3》的重制版。时隔二十年，经典再次归来。在本次TGS上本作提供了试玩，一种是从头开始体验游戏，另一种试玩台可以直接进入迷宫，尝试本作的战斗。

经典重铸，时空的霸者又回来了

故事展开



开始建好角色后就能进入游戏了，开篇就是战斗，然后开始冒险。基本的故事结构和原作是一样的。地图上依然不能自由移动，只能选择前往城镇或者迷宫的路线。这其中有时会有一些分歧点，这些分歧点中应该会有分支事件。

战斗系统

战斗系统的关键依然是连携。整体上看画面和游戏进行方式与DS上的前作别无二致，但是所谓的"沙加独有的乐趣"也就在此。游戏的战斗讲究连携，不断参考头像上的行动顺序表示，一边校准调整技能是重点，也是伤害奖励的主要手段，玩过系列以往作品的人会明白此乐趣。



新要素

既然是重制版当然要有新要素与玩家见面。种族变化后，外貌会体现在剧情动画这一点虽然是理所应当的，但也能让老玩家泪流满面。而且如果种族变为人还好，变为道具或者武器的话……出现在剧情动画中会是什么感觉呢？不过这大概也就是"《沙加》系列"的特点吧。除此之外，还有一种新系统叫"时空装备"，究竟发动后有什么作用还不能判明，是否能影响剧本的前后顺序也不得而知。进一步情报让我们继续期待吧。



■本作制作人三浦宏之（左）与系列生父河津秋敏

天才检事御剑伶侍归来！



造梦师：江城元秀



“本作将会侧重描写御剑的内心世界。”

让各位“逆转”粉丝们久等了！在沉寂了一年之后，我们的天才检事御剑伶侍与他的忠犬部下糸锯圭介将再度在NDS平台上上演激动人心的推理大剧！这次又会有怎样的诡计准备考验御剑检事的推理分析能力呢？在过去的一年间，御剑又学习掌握到了哪些破案技巧呢？下面就让小编将目前公布的情报一一为玩家们呈上吧！

逆转检事2	Capcom	文字冒险
NDS 逆转检事2		日版
发售日未定	1人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

文 八重樱
美编 anubis

新篇章将以“葫芦湖”为舞台展开！



这组截图来自《逆转检事2》第一话，故事的舞台是系列玩家再熟悉不过的葫芦湖。检事局长指派御剑前来此地调查取证，看来是发生了不得了的案件了！



▲▶正在演讲台上激情勃发抒发个人政治理念的神秘男子，镜头一转，黑暗处一支手枪正反射着冰冷的寒光。果然故事是从这名演讲家遇刺身亡为序展开的吗？



▲现场配备了多名刑警，气氛显得分外凝重。

在事件现场展开搜查 用逻辑还原事件真相

本作的操作与前代基本相同，御剑需要先在案发现场调查取证，再根据从现场得到的证物以及案情相关人员的证词展开推理。将一个个零散的情报通过逻辑分析组合成新的证据，最终与犯人进行对峙，将真相公布于众。

前往案发现场调查

▼操作御剑，在糸锯的协助下在现场探索与案件相关的有用讯息。





▲某些重要的场景还可以在放大后仔细调查每一个角落。

检查所有可疑的地方



开始逻辑分析

◀将搜查时入手的各种情报在“逻辑分析”模式中进行整合，进而推理出新的情报。



将情报在头脑中整理并推理！



▲▶将相互关联的情报整理过后得出新的答案，这就是御剑检事的办案手法。



▲两组情报正确组合到一起后，就会得出全新情报，令真相进一步浮出水面。

听取关系者的证词





◀找到矛盾点后出示现有证物予以驳斥，揭穿证人谎言的同时，也在迫使他尽快实话实说。

专注全部精力去寻找矛盾点！

◀与案件相关的证人可不全是愿意配合警方的良民，他们会出于种种理由编造证词欺骗御剑，但既然是谎言就必然有不合理之处，将这些矛盾点一一找出来吧！

新系统的关键词 国际象棋！



当御剑需要去挖掘证人刻意隐藏起来的某些真相的时候，新的系统就会启动。御剑的身后会出现国际象棋棋盘和棋子图案，他与证人之间的对峙被直观演化成一场象棋比赛。届时屏幕上还将出现多条选择肢，选择正确的选择肢即可一步步动摇证人的立场，将他的棋子全部吃掉后就可以迫使证人阐述真相了。

©CAPCOM CO.,LTD.2010 ALL RIGHTS RESERVED

文 八重樱 美编 一刀



"游戏系统的理念是由《编码》+《358/2 Days》+《梦中诞生》三作的特征部分融合而成的。"



造梦师 野村哲也

《王国之心 编码重制版》是以2009年6月3日起在日本手机服务平台上提供下载的《王国之心 编码》为基础进行重制后的NDS新作，开发任务仍然是由《王国之心358/2 Days》的制作团队h.a.n.d.来完成。

SE在这个时候把《编码》重新搬上NDS平台是出于两大考量因素，一是因为手机版对应手机型号非常有限，日本国内有很多系列玩家都无法玩到本作，另一原因则是《王国之心》拥有庞大的海外市场，手机版无疑是将这么巨大的消费群体排除在外。无论是从盈利角度考虑，还是照顾到系列玩家的心情，让《编码》在NDS平台上重生都是明智之举。

《编码重制版》在剧情场景等细节上并没有改变，但在游戏的战斗和成长系统上做出了不小的进化，体现出了SE对fans的诚意。读者们入手本期杂志时距离《王国之心 编码重制版》发售日应该已经不到十天了，希望这篇前线狙击的内容能够发挥出热身的作用，让我们共同静候这款迟来的"新作"降临吧！

NDS	王国之心 编码重制版	Square Enix	动作角色扮演
	キングダム ハーツ Re:コーデッド		日版
	2010年10月7日	1人	5490日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

强力终结技攻击

"OVER CLOCK"系统是本作新增的要素。战斗中，玩家攻击敌人或是发动技能都可以增加"CLOCK槽"，当增加到一定的量后即可发动特殊技能。CLOCK槽可以累积升级，不同等级下发动技能时将会出现不同的效果。另外标注有终结指令图标的技能在发动中可通过继续积攒CLOCK槽来引发强力的终结技攻击！

能量弹



▶这个终结指令会在角色周围制造多枚发光的能量弹，引发大范围的爆炸攻击。在被敌人围攻时使用该终结指令能在瞬间逆转不利局势。

冲刺刃



▲冲刺刃是一种高速连击型的终结指令，对于那些体力和防御力高的敌人来说，应使用冲刺刃尽快将其击倒。

CLOCK槽

CLOCK槽蓄满之后会自动升级，在下屏中会显示此时可以使用的技能。

终结指令图标

当技能的名字旁边有这一图标存在时，使用此技能后继续积攒CLOCK槽就有可能发动终结技指令。



快速连击



▲▶当画面中央出现按键提示时连续按按键，成功的话即可顺势发动强力的连续攻击。

星之咆哮





▲▶屏幕中出现两条交叉在一起的绿线，从两条线的下方会源源不断出现QTE的指令，在指令出现在交叉点处的瞬间按下对应按键后就能发动威力巨大的突进攻击！

©Square Enix CO.,LTD.2010 ALL RIGHTS RESERVED



牌面指令系统在本作中将继续发扬光大！

利库 RIKU



索拉的童年玩伴，同索拉一样也是被键刃所选中的勇者。在本作中，利库是以身穿13机关黑外袍的身姿登场，莫非有什么特殊的理由？

故事简介

在《王国之心 II》故事结束之后，世界暂时恢复了平静。某日，吉米尼在整理自己与索拉一行人旅行时记录下来的笔记时发现了几段毫无印象的文字，上面写着“我们必须要重返过去去治愈他们的伤痛”。察觉事情有异的米奇国王决定将吉米尼的笔记数据化后破解该谜题。同笔记一同数据化的，还有被键刃选中的少年——索拉。在数据化后的世界中涌现出大量的BUG正在一步步蚕食着这个虚拟空间，索拉需要不断地清理掉这些BUG的同时探索隐藏在这起神秘事件背后的秘密……

索拉 SORA



被键刃选中的少年，曾与唐老鸭和高飞一起数次完成拯救世界的使命。在本作中登场的是数据化后的索拉。

令人怀念的指令战斗

本作的另一大系统特色在于不同的世界中，与敌人作战的方式也不尽相同，例如在奥林匹斯竞技场内的战斗就是以近似传统RPG的回合制方式展开的。但与传统RPG所不同的是，系统融入了一些动作元素，例如在恰当的时机按键可以发动连续攻击，或是进入防御状态减轻伤害等等，相信绝不会令玩家感到无聊。

基本技巧 连续攻击







▲▶游戏画面采用的是类似于过去“《最终幻想》系列”那种敌方和我方分别站在屏幕左右两边的视角。攻击时看准时机按下A键可实现最大3回的连续攻击。

时机很重要！

基本技巧 防御





▲▶当敌方展开攻击时准确按下Y键即可进入防御状态，此时受到的伤害会减半。

基本技巧 强化





◀▲在场地内可以入手道具“强化”，使用后能令各项能力上升一段时间。



超究武神霸斩



◀选择“こうげき”这一攻击指令时有一定概率可以发动角色的特殊攻击，例如克劳德的代表技——超究武神霸斩。

白手起家



◀白手起家（ZERO TO HERO）是海格利斯的特殊攻击技，发动时海格利斯会迅速冲到敌方阵营内并施展贯通攻击。

将指令组合到一起诞生新技能!

指令战斗是将战斗的各种技能通过编辑组合到一起后诞生的，游戏界面最上方最多会有3个组合槽，玩家可自行搭配技能，不同技能配合下会诞生不同的特殊技。使用过的指令可以通过攻击敌人和破坏BUG立方体来积攒CLOCK槽，从而再度使用。



◀按X键来选择指令，然后按A键将它们编辑在一起。



▶这样一来，原本是回旋攻击周围敌人的天空螺旋就会变成范围攻击圣光剑LV1。

斩界 LV2



◀将Strike Raid等的3个指令组合到一起后发动合体?



▶会变成索拉、克劳德和海格利斯三人的连携必杀技——斩界 LV2!

前往无限的系统区域!

在数据的世界中，存在着一些名叫“系统区域”的场所。从隐藏的入口进入系统区域后，打倒里面的BUG敌人，即可令世界恢复正常。



传感器

▲系统区域的入口称作“BUG门”，根据下屏画面中传感器的颜色和闪动的速度可以找到它们的位置。



▲下屏地图上闪动着的黄点就是BUG敌人。还有红色和蓝色闪烁的情况，不同的颜色表示不同的能力。该区域内敌人的数量会显示在下方屏幕画面的“ENEMY”旁。



◀玩家可以反复挑战那些已经清理过一次的系统区域。

▶将BUG敌人全部打倒后就可以离开该区域。如果存在复数阶层的话，还可以选择移动至下一阶层中继续战斗。

阶层全部是自动生成的!





◀系统区域的阶层是随机自动生成的，每次进入时结构都会发生改变。

▼▶完成系统区域的任务后可以用入手的SP点数交换各种道具，都是很难入手的贵重品哦!

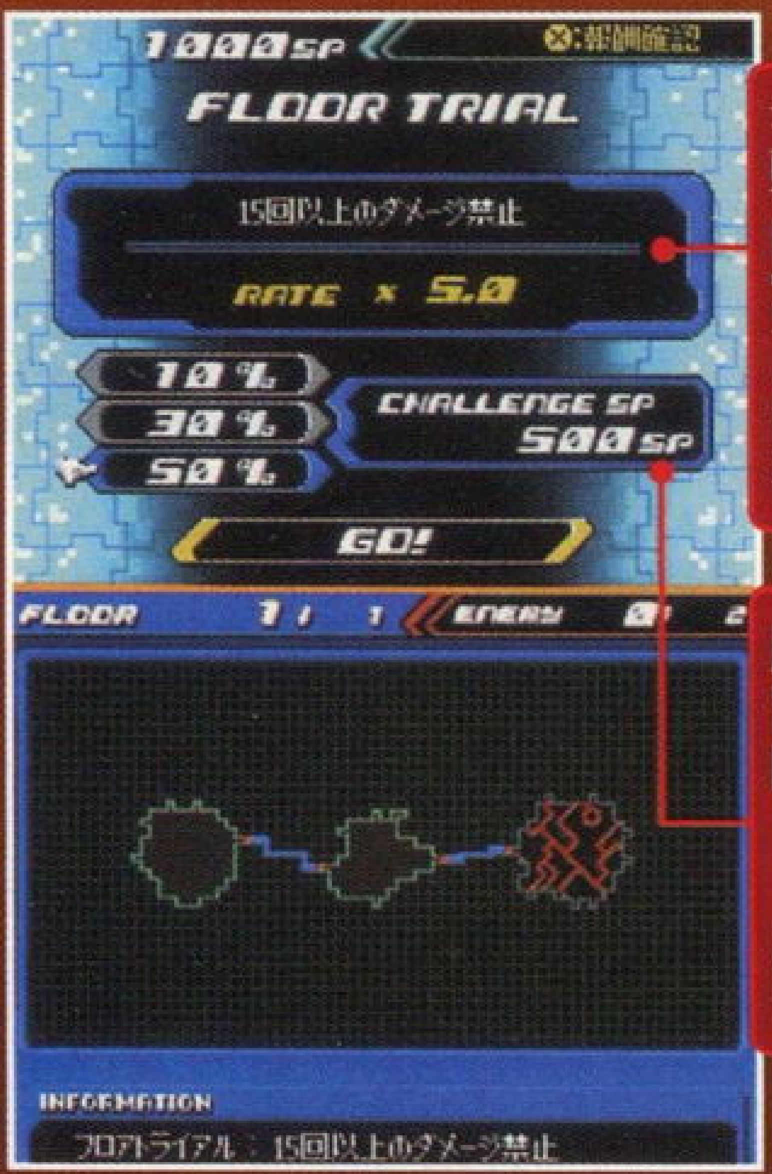




用SP点数交换珍贵道具!

挑战阶层考验!

进入阶层后可使用手中的SP点数来挑战“阶层考验”，达成阶层考验的胜利条件后即能获得相应倍数的SP点数，但如果失败的话SP点数则会被没收……



考验内容及倍数

所需的SP点数

阶层考验 讨伐15只无心

▶在这个阶层考验任务中，玩家需要击败15只无心。无心隐藏在场地内的各个角度，只有当索拉靠近它们时才会现身。





◀受到伤害次数超过8次后本次任务就算失败了，而且战斗中还会出现强大的无心，想要硬碰硬是绝对不行的!这种时候只要逃出出口就算胜利了吗?

阶层考验 受伤次数不多于8回



▲在两个变化立方体之间，出现了时隐时现的幽灵立方体!利用它前往其他区域吧!

阶层内满载各种机关

丰富的成长系统令游戏多样化！

本作的成长系统“状态矩阵”被设定成电脑CPU的结构式，电路板上存在许多扩充索拉能力的零部件。通过开启CPU与零部件之间的微芯片可以让电流通过，从而启动这些有用的零部件。



▲微芯片的作用是用来提升索拉的基础能力，比如攻击力、HP上限以及等级等。

▶有闪电图标的方块就是CPU，以此为起点向着四面八方伸展出许多条布满微芯片的回路，当电流流经微芯片时就可提升一定的基础能力。



设置微芯片来成长！





扩充零部件①



奖励增强器

当电流通过奖励增强器后，玩家可以获得翻滚回避敌人进攻的支援型技能Dodge Roll。这一类支援型技能都可以由玩家来手动控制开关。



扩充零部件②



指令微芯片

启动之后可以获得不少技能和魔法，指令槽的数量也会提升，能对战斗起到不小的帮助，推荐玩家最先升级指令微芯片。

扩充零部件③

双核处理器

双核处理器，顾名思义就是说在成长系统内存在着复数的CPU，两个CPU之间全部都是微芯片，启动这些微芯片可以获得双倍效果！



障碍物



BUG微芯片

在回路上存在着一些BUG微芯片，它们会阻止玩家进一步提升能力。破坏BUG微芯片的方法很简单，只需在系统区域战斗中入手“DEBUG CODE”并将其用在BUG微芯片上即可。



用修改器来调整难度！

在上面介绍成长系统的图片中，想必读者们一定已经注意到了那个类似于转盘一样的东西，它叫做修改调谐器，同指令微芯片一样都需要电流来启动。

难易度修改器





◀▲可以变更游戏难易度的修改器，难度越高，就越能入手好的道具。

▼▶以减少索拉的最大HP值为代价换取敌人道具掉落率提升。最大可以提升16倍。





衰退修改器

Wii 新作集锦+前线狙击

TOKYO GAME SHOW 2010

如果要评选今年 TGS 的“最不给力平台”，那一定是非 Wii 莫属。今年展出的 Wii 新作数量实在是少得可怜，而且缺乏话题大作，在会场上没有什么存在感，Wii 在日本的发展令人担忧。

迈克尔·杰克逊 梦幻体验

■Michael Jackson: The Experience ■美版
音乐 ■Ubisoft ■预定 2010 年 11 月 23 日发售

育碧每年在 TGS 展上都相当活跃，今年的主打游戏之一就是 E3 展中首次公布的迈克尔·杰克逊游戏。既然是跟随舞王跳舞，难度自然不低，就算是最简单的曲目，也有相当高的难度，不过也只有这样玩家才能通过游戏掌握迈克尔·杰克逊标志性的舞步。

本作的 PS3 和 X360 版能够追踪玩家的全身动作，但是 Wii 版就只能判定手部动作，不过增强了对于挥舞手柄时位置、角度与力度的判定，没那么容易投机取巧。Wii 版的歌曲按照难度排列，如果你觉得杰克逊的动作太难模仿，也可以选择其他后备舞者。有一些动作不可避免地要进行妥协，比如《Smooth Criminal》中标志性的身体倾斜动作，普通玩家是不可能完成的，所以只要身体稍微倾斜，做做样子即可。游戏界面设计得简洁而具有现代感，当画面两边的弧线经过特定的点时按照屏幕的图标提示做出相应动作，系统根据动作的匹配情况做出评价。虽然不可能做到精确的动作模拟，但是对于迈克尔·杰克逊的歌迷来说，能够在熟悉的音乐中跟着偶像舞动足以令人感动。



■标志性的倾斜动作，只要稍稍做个样子即可。

跟着天皇巨星一起起舞吧！



■Wii版只能更注重手部动作的模拟。



◀玩家可以跟着迈克尔·杰克逊经历他人生的不同阶段。

索尼克 色彩缤纷

■Sonic Colors ■日版
动作 ■SEGA ■预定 2010 年 11 月 16 日发售

百变索尼克极速出发！

多年来各种不务正业的转型之后，《索尼克 色彩缤纷》再次回归 DC《索尼克大冒险》时代的纯粹极速体验。本作中索尼克的动作与《索尼克 释放》相似，在关卡设计方面就比较注重对于速度感的追求，按住 B 键蓄力加速，将会爆发出更强烈的速度感，索尼克的跑步鞋会变成火焰般的亮黄色。

在关卡中也有一些阶段是考验玩家的平台动作能力，这些部分采用横卷轴的视点，就像经典 2D 时代的《索尼克》游戏一样。在这种关卡中能够找到将索尼克变成火箭的道具，甩动遥控器手柄就可以发动，之后就可以在一定时间内处于腾空状态，抵达原本无法到达的地方。还有一种道具能将索尼克变成一束激光，将这束蓝色激光发射到特定的平面就会产生反射，可通过不断反射抵达特定地点。使用蓝色棱镜可将激光强化，可在短时间内发射到很远的距离，并且消灭沿途的敌人。此外还有把索尼克变成小飞船的道具。


■色彩缤纷的世界十分养眼。


■变成火箭后一飞冲天。


■通过棱镜的折射将索尼克发射到目的地。

“《闪电十一人》系列”是NDS平台上大红大紫的一款乱斗类足球游戏，在本次TGS展上制作商公布了系列的最新作——《闪电十一人 王牌前锋》的宣传影像，并宣布了发售平台为Wii，下面就让我们一起看看本作有什么内容吧。



超次元足球再临！全新的《闪电十一人》就此诞生！

文 洛克 美编 chisun

闪电十一人 王牌前锋	Level-5	体育
Wii イナズマイレブン ストライカーズ		日版
预定2011年春	1～4人	售价未定
对应周边未定		推荐玩家年龄：全年龄



【造梦师】日野晃博

其实在很早以前我们就有把《闪电十一人》搬上家用机平台的计划，借助NDS上的三部曲完结之际，我们就顺势推出这款游戏了。

完全进化的游戏画面

由于本作的平台由NDS改为Wii，最直观的改变自然是画面上的提升。本作的画面采用卡通渲染，人物也一改NDS上的三头身造型，使用和动画一样的正常比例，使临场感大幅度加强。



游戏VS动画

■动画版



■游戏版



▶日本队的王牌前锋豪炎寺正在施展必杀技“火焰龙卷”，可以看出Wii版的游戏画面表现力度并不亚于动画，而且现在游戏正处于开发阶段，实际效果令人十分期待。

华丽的必杀技效果

▲意大利队的费迪欧因为其必杀技“奥丁之剑”拥有超级华丽的演出效果而受到不少玩家的追捧，本作也完美重现这个必杀技。

对游戏的猜想



◀从目前公布的游戏画面上看，本作似乎抛弃NDS的游戏模式，改成完全的体育类游戏，相信本作会给玩家带来全新的体验。



目前官方公布的资料还很少，游戏的系统、玩法和剧情都没有公布，不过从这张阵型选择的画面看，本作的剧情应该和《闪电十一人3》一样，讲述元堂带领日本队参加世界杯，和世界各国的强豪比赛的故事。不过右图中的对手都是各国的精英，闪电日本队面对如此强劲的对手又会做出什么决策来迎战呢。



▲虎丸全身冒出红色的火焰，而且闪电日本队上方的红色槽此刻也蓄满了，这是否意味着只要蓄满能量就能发动和NDS版的“爆裂模式”相似的特殊效果？

©2010LEVEL-5 Inc.

我们在现场 TGS2010 现场试玩报告

TGS 2010 跨平台新作 现场试玩报告

恶魔城 暗影之王

跨平台 Castlevania: Lords of Shadow

■发售日：2010 年 10 月 5 日 ■类型：动作 ■厂商：Konami

由于时间有限，旁边的展台小姐提醒我一开始的过场可能有 3 分钟，所以建议跳过。老实说这次西班牙组的《恶魔城》给了我一个全新的印象，游戏的菜单也设计得非常有创意。教学部分主要给玩家熟练各种操作，主角加百列的十字架就相当于传统《恶魔城》主角的皮鞭。□键是普通攻击，速度快且连续性强，而△键则是范围攻击，覆盖的面积比较广，出招也慢。关卡一开始后的敌人大多都是狼人，干掉后还可以拿到飞刀。在干掉了几波杂兵后，我感觉游戏在战斗部分特别像《战神》，无论是打击的手感、翻滚的动作以及防御的姿势……

游戏中的记录点可以回复 HP，但必须靠近后按住 R2 才行，记得当时自己没有注意提示，然后瞬间就被后面的一个中 BOSS 一巴掌拍掉了半血。干掉之后进入第二阶段的骑马战，不仅要照顾两边的敌人，还要小心被下面的怪物撞翻。压轴的 BOSS 狼怪并没有什么特别厉害的地方，而且攻击模式也很有规律，看见爪子抬起后靠翻滚躲避，熟悉的话肯定能够无伤。打到一半后会有特殊操作的提示，拿起地上的木桩然后插进怪物的心脏……通过这个试玩，我想说这次的西班牙组《恶魔城》完全不是我们中国玩家印象中的那个《恶魔城》。就我个人的口味，我还是比较喜欢 PS2 上《无罪叹息》和《暗之咒印》的风格。［文：脆薯条］

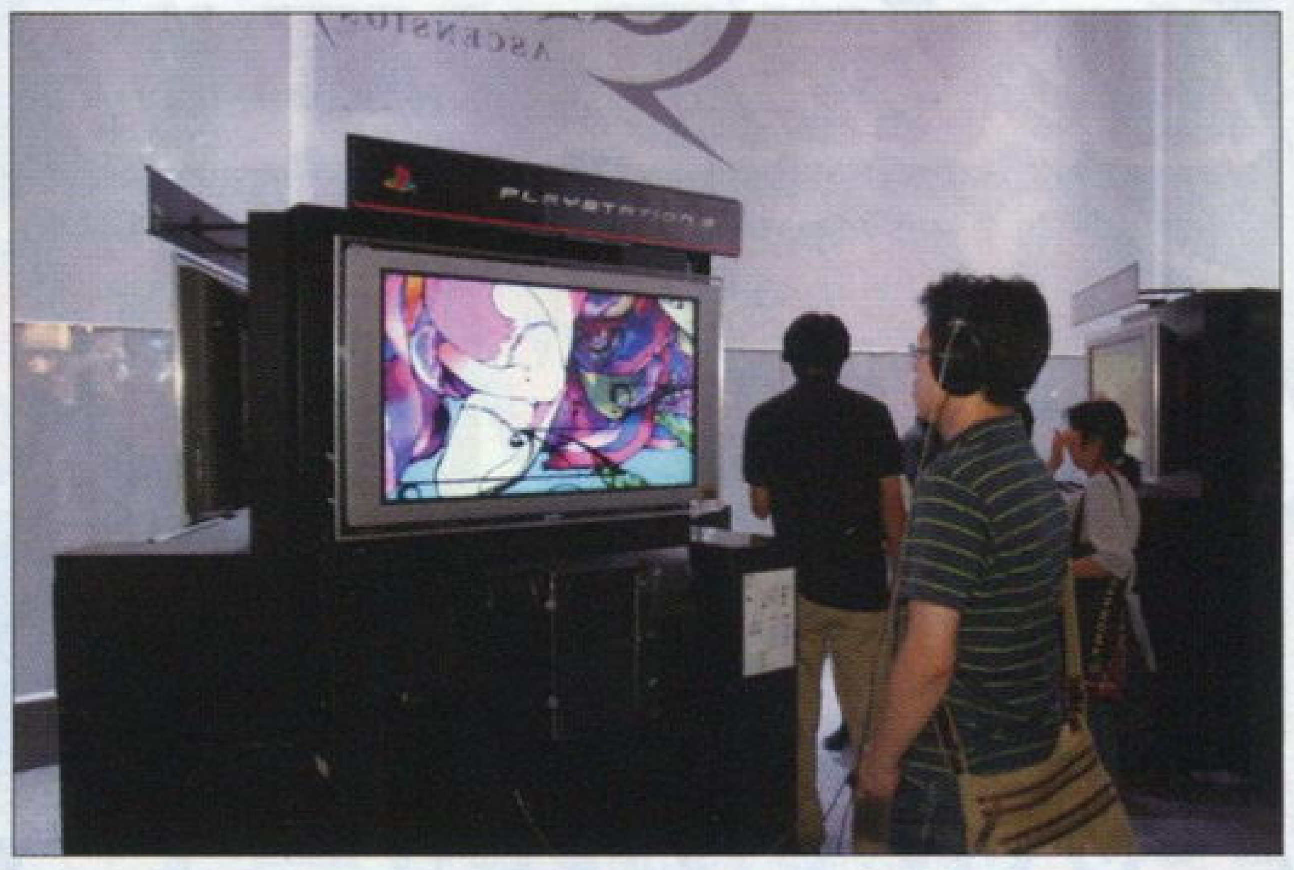


◀ Konami 展台中的试玩机真的是人满为患，无奈之下我只好去 SCE 那边碰碰运气……

幻境神界 大天使的崛起

跨平台 El Shaddai: Ascension of the Metatron

■发售日：2011 年春 ■类型：动作 ■厂商：Ignition



Ignition 公司参展 TGS 的游戏不多，在这款游戏的试玩区前，你甚至几乎都看不到厂商的名字，白色的幕布围出圆形的试玩区，内部的蓝色灯光让整个试玩区透出一种超然的感觉。这里面有数十台 X360 和 PS3，全部在运行着同一个游戏——《El Shaddai》。标题源自《圣经》的《出埃及记》，意为全能之神。实际玩到这款游戏的试玩版之前，从未想过本作的画面能如此之美，初看是卡通渲染风格，但是又不是简单的日式或美式卡通渲染，游戏整体以明亮的浅色调为主，贴图明晰，场景和角色都显出一种空灵之感，让人感觉置身仙境一般。

试玩版主体分为常见的第三人称动作部分和 3D 画面 2D 卷轴的平台动作部分。

第三人称动作部分以战斗为主，X 或 Y 为攻击，A 或 B 为跳跃，按住 LB 或 RB 再按攻击键为特殊攻击，LT 防御，防御中按跳跃为特殊移动，试玩版中的全部战斗动作就包含在这些简单的操作之中了。特殊移动可以更快地接近敌人，陆地和空中攻击效果有差别，敌人浮空后可以用特殊移动快速追讨，不过打击感稍稍欠缺，可能和武器本身很灵巧有关，简单的操作下动作非常华丽，终结技也有特殊的演出效果，不同武器的用法大不相同，体现了制作人要将战斗系统制作得上手简单又值得挖掘的意图。

最让人赞叹的则是平台动作部分，试玩版进行到一段时间后，视角一转，角色变小，场景抽象化：悬空的石阶是主要的落脚点；还有如《大神》中画面风格的层层海浪卷起来，玩家要陆续跳过；某个场景中，巨大的哥特式壁画则色彩丰富，平台和角色都直接呈现纯黑，依次向上，在脑海中将一块块壁画拼起来，犹如站在哥特教堂的尖顶下沐浴阳光。

这是一款绝对的风格化作品，成品将是一次梦幻般的奇异旅行。［文：雷电］

高达无双 3

跨平台 ガンダム无双 3

■发售日：2010 年 12 月 ■类型：动作 ■厂商：NBGI

作为 NBGI 展区的重头戏之一，《高达无双 3》的试玩区可谓异常火爆，原本媒体日的第一天就想去试玩，谁知道 SCE 展区和 NBGI 展区中都排起了长队，我只能感叹《高达》在日本的影响力啊。本次游戏的试玩能够选择两部机体，一部就是人气极高的独角兽高达，而另一部则是神高达。这次机体的外观都经过了卡通渲染处理，丝毫没有一点金属感。独角兽高达可以说很容易就能上手，△键的光束枪威力巨大，而□键的格斗攻击范围很大，还能变成双手攻击。游戏中的登场敌机居然是阿姆罗与东方不败以及阿斯兰，先赞满气力槽然后直接发动 NT-D 模式，解放后独角兽整个变大了一圈，和动画中如出一辙，同时各种强力招式都能使用了，威力大大增加，秒杀扎古等杂兵简直轻而易举。本次试玩的任务有限定时间，由于我开着独角兽在扎古群中乱砍了好长时间，回头发现时间不够已经为时过晚，不过作为一个高达迷来说，这次试玩算是能够让玩家放下心中的一块大石头了，放心……不是雷。［文：脆薯条］



▲在第一天的媒体日中，《高达无双 3》的试玩区算是 NBGI 展区中最火的地方了。

新闻资讯 TGS特报

辐射 新维加斯

跨平台 Fallout New Vegas

■发售日：2010年10月19日 ■类型：角色扮演 ■厂商：Bethesda

《辐射 新维加斯》试图挑战日本玩家的神经，充满争议的巨大广告做到TGS会场大门口，占据最显眼的位置，其实就是想宣传“自由”这一意向。TGS现场的试玩台分布在微软和Square Enix（日版代理）的小房间内（暴力血腥，年龄限制），都是日文吹替+日文字幕版，感觉怪怪的。进入特别为展会准备的试玩后可以选择三个节点开始游戏，据现场的工作人员介绍，分别适合初级、中等和困难难度的玩家。我选择中等难



度开始（现在后悔了，当时忘记了本作新加入的核心模式，也许这第三个困难难度就是核心难度也说不定，当然也有可能只是级别更高、故事发展更深刻的部分），角色出现在赌场中，赌了几把小钱后想到试玩时间不长，这种差事只能延缓进度，于是出城去转转，任务方位指引、快速移动等熟悉的系统让这无头无尾的日文试玩版也能轻松进行下去。使用《辐射3》引擎制作的本作初看上去和前作没有太大差别（这是自然），展开菜单，各种类型的武器都直接提供给玩家，可以使用初代《辐射》中经典的武器。对于《辐射》这种体验庞大世界自由冒险和博大精深的剧情的游戏，短暂的试玩时间内连试玩版包含的任务也无法全部完成，对于整个游戏，那可以说是连皮毛都无法看清，不过通过试玩可以感觉到新作环境细节更丰富，和它相比，《辐射3》的环境就显得太过纷乱。SCEA发布会现场的试玩台提供了英文版，有开始菜单，可以存档、新游戏和提取记录（机器内有一个玩了6小时的记录），针对游戏10月中旬的发售日，本作应该已经进入最后的除BUG阶段，这发布会现场提供的特别试玩版应该是已经基本完成的版本，可惜不能从现场偷回来……（笑）［文：雷电］

征服

跨平台 Vanquish

■发售日：2010年10月21日 ■类型：动作射击 ■厂商：SEGA



在两天的媒体日中，试玩《征服》的人非常之多，在SCE这边通常要排上20分钟队，而在SEGA展台则要排上40分钟的队。整个试玩一共包括3个关卡，第一个关卡就和之前的DEMO一摸一样。第二个关卡是在移动的列车上开始的，这里的场景非常壮观，敌人会从四面八方出现，而且列车还会转到你的头顶上。由于速度非常快，结合过山车式的各种旋转，都让我觉得有点不适应，而且不用AR模式的话很难打中对面车上的敌人，所以必须用AR模式才能顺利通过，一旦在这里阵亡的话可是要从头开始的。干掉几批敌人后会出现一个小BOSS，由于场景比较小，BOSS的导弹还有追踪效果，所以必须速战速决。用普通的枪械很难对它造成较大伤害，只要时间一到BOSS就会使用无耻的追踪导弹，我和这个小BOSS硬磕了好几次，但无奈这家伙过于无赖，随后只好老老实实地去用旁边的重型机枪把它直接秒杀了。欣赏完过场后第二关的试玩算是结束了，随后赶紧绕出去继续排队去玩第三个关卡……

最后一个试玩关卡其实就是一场BOSS战，此时游戏中会出现重要角色，个人猜测很有可能是这个博士发明了主角萨姆身上的那套装甲。言归正传，BOSS的实力非常强，而且会迅速移动到远方用狙击枪攻击你，一旦中枪马上强制进入AR模式，而且他还会用技能直接让你的AR槽变成0，之后就会冲上来对朝着你狂砍，如果不翻滚躲开的话就是直接被秒杀。我是用霰弹枪近身和他绕圈子边滚边打，有几次差点把自己绕晕（笑）。其实只要保持AR槽，然后慎重使用AR模式，慢慢磨死BOSS就好。由于个人比较期待这个游戏，所以一共玩了不下3遍，本想试试有些什么花俏的打法，但最终的下场自然就是各种死法……其实《征服》的人气在SEGA的展区中算是非常高的，可以说和《如龙》展台不相上下，而且三上真司的亲临解说也吸引了大批玩家驻足于此。［文：脆薯条］

特洛伊无双

跨平台 TROY无双

■发售日：2011年内 ■类型：动作 ■厂商：Koei Tecmo

也许真的是Koei和Tecmo合并的关系，各种新“无双”的打击手感都有了一定的变化，虽然不能说肯定是变好，但是能玩到各种手感的割草游戏确实是很有趣的事情。《北斗无双》之后的这个《特洛伊无双》以著名的特洛伊战争为背景，结合希腊神话，游戏艺术风格和内涵本身有了保障，剩下的就看制作组态度了。TGS试玩版提供的关卡大该十几分钟就可以完成，玩家控制阿喀琉斯，包括众多的杂兵战、小BOSS战和一场挑战巨大石像的BOSS战。操作与过去的“无双”类似，普通的弱攻击（□）数段后以强攻击（△）结束，根据弱攻击段数区别会有不同的强攻击动作。左上角的气槽超过最低标准（1/3处的竖线）就可以按○爆发怒气（Fury），画面色彩接近黑白，敌人行动速度变慢，角色动作仍旧由自己控制，攻击力提升。与“无双”不同的是本作没有跳，×为崩坏攻击（试玩版中的角色是踢的动作），可以将较弱的敌人打成眩晕状态，此时敌人身上出现△标记，按△即可发动必杀技，对付小头目使用这种组合非常容易将之干掉；可以按L1锁定目标；L2捡起敌人掉落的武器，可以用其攻击或按△投掷出去；按R1用盾牌防御中可以移动，防御范围很严格，只有正前方命中盾牌的攻击才能防住；R2可以翻滚。敌人数量不如无双多，但是阵型保持得非常稳，一堆举着长枪盾牌的敌人会对玩家造成极大威胁，再也不能像以前一样轻松地割草了，首先要用强攻击重击敌人的盾牌，破坏盾牌或打出硬直后才能造成伤害，或者滚动到侧面攻击，在敌人攻击的瞬间滚动开会占据先进，此时进攻必中。试玩版最后足有四五个阿喀琉斯高的石像BOSS魄力十足，玩家只能在其脚下滚来滚去伺机进攻。打倒石像后还不算结束，BOSS被拦腰斩断，剩下的半截身体会在地上爬动继续攻击阿喀琉斯，而此时的BOSS甚至比站立状态更强大，因为其趴下后的占地面积远远大于双脚站立，想绕到其身后不容易被其攻击到的位置进攻也很难。游戏画面属于中等偏上，出血量大，对希腊勇士的战斗刻画得非常精彩，能否再现“特洛伊”史诗般的神话呢？让我们拭目以待吧！［文：雷电］



▲游戏画面干净，BOSS战场面宏大。

TGS 2010 PS3新作 现场试玩报告

圣恩传说 F

PS3 Tales of Graces F
■**发售日**：2010 年内 ■**类型**：角色扮演 ■**厂商**：NBGI

由于是一款移植作品，这次《圣恩传说 F》的试玩也只能说是中规中矩。试玩版的场景叫作“谜之森林”，这是 PS3 版新增加的一个场景。游戏的战斗系统完全没有变化，打开菜单后可以看见主角阿斯贝尔新增加了几个技·术。场景中有很多镜子一样的透明墙壁，顾名思义，“谜之森林”就是容易迷路的迷宫。我老实坦白 10 分钟的试玩结束后我都没走出去……可见这个迷宫还挺大的。游戏的画面相比 PS3 版的《薄暮传说》要更为“清晰”，不像《薄暮传说》画面中有一种说不清的“朦胧感”。敌人刷新的速度很快，几乎走几步就会遇敌。游戏中的菜单选项无法选择，从敌人的 HP 来判断，难度应该是普通。另外新场景中自然也少不了新的 SKIP，和之前的 Wii 版一样，SKIP 的内容也是超级恶搞……而且 SKIP 中也穿插了各种漫画式镜头演出，Q 版的造型让人觉得非常可爱。原本 Wii 版的按键 A、B 分别对应到了 PS3 手柄的□键与○键，带刀连续技攻击结束后立马使用各种拔刀技·术，爽快度依然没有改变。［文：脆薯条］



◀由于这次是从 Wii 强化移植过来的游戏，所以在 SCE 展区这边比较冷清。

二之国 白色圣灰的女王

PS3 二ノ国 白き慢灰の女王
■**发售日**：2011 年内 ■**类型**：角色扮演 ■**厂商**：Level-5



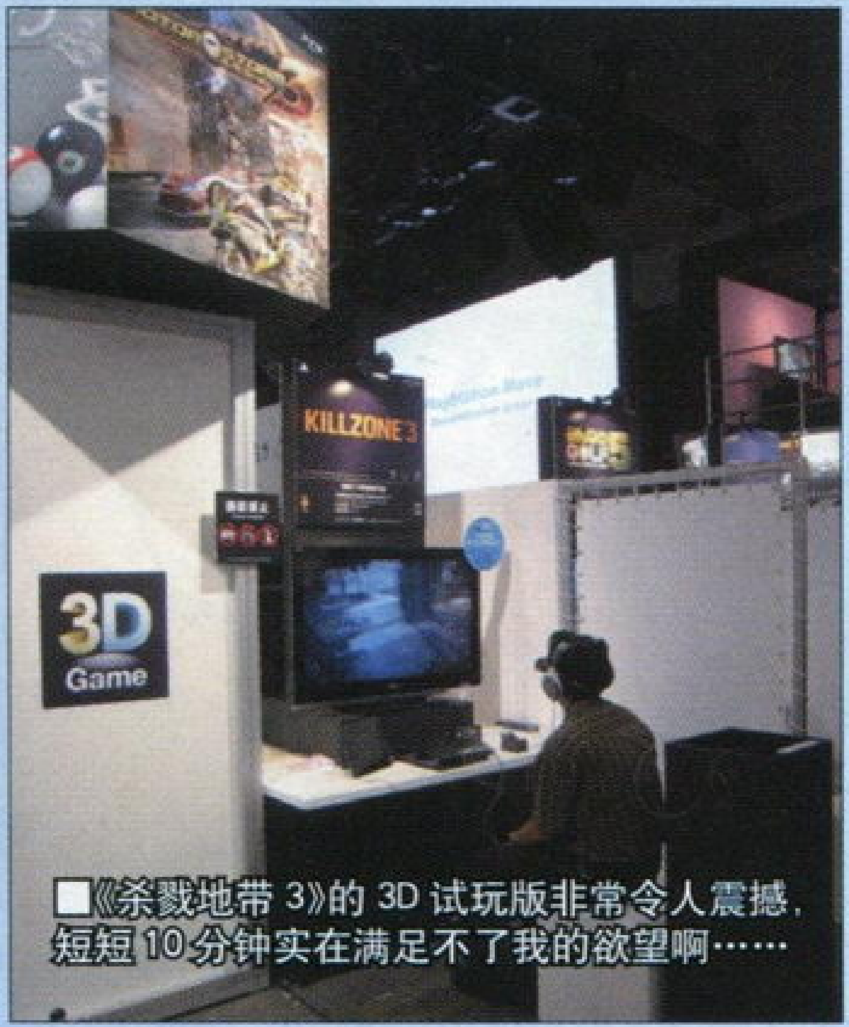
PS3 版同样也是两个内容供选择，我由于试玩了两次，这两个内容都体验到了。第一个是城市和街道的风景，以及剧情体验。本作的卡通渲染画面个人觉得在技术上并不是最高端，但是在色彩表现以及还原吉卜力动画风格上绝对是无可挑剔！宛如梦幻一般的童话世界中，主人公穿梭其间，角色在画面中比例比普通的 RPG 要大，镜头的运用也十分灵活，处处体现身临动画世界的感觉。另一个是战斗部分，场景是森林，遇敌是可见式的。战斗系统比较独特，可以在角色和宠物之间切换，然后选择指令。宠物是“重视防御”、“重视进攻”、“控制魔法使用”、“必杀技”等等间接性指令。当切换为主人公时，是可以操纵其在战场上移动、并随时选择各种行动指令，有一点像《最终幻想 XII》。试玩的战斗部分的难度不高，但我相信这个系统将非常耐玩，可浅可深。最后，来到关底 BOSS 处，打掉一定体力之后 BOSS 暴走，关键角色“大魔神”西兹库登场，协力将 BOSS 干掉，我们的试玩也结束了。本作绝对是喜爱日式 RPG 玩家不能错过的逸品！［文：奈落］

杀戮地带 3

PS3 KillZone 3
■**发售日**：2011 年 2 月 22 日 ■**类型**：主视角射击 ■**厂商**：SCE

其实《杀戮地带 3》在日本玩家眼中并不是“必玩大作”之一，媒体日的第一天可以说是非常冷清的，排队的人相对比较少，和旁边卡普空《怪物猎人携带版 3rd》的试玩人群形成鲜明的对比。试玩版中一共收录了三个关卡，普通枪械战斗关卡、能够使用飞行背包的关卡以及使用对载具武器的关卡。不过这 3 个关卡都是之前会展中已经出现过的，所以像我这样的 FANS 自然就比较熟悉流程。如果打得快的话，一个关卡大概 10 分钟之内即可搞定（当天规定的试玩时间是 15 分钟）。游戏的画面自然不用说，完全秒杀旁边的《海豹突击队 4》。令人关注的“枪支重力系统”也的的确确是完全遭到了废弃，操作时的手感非常顺畅，甚至可以说完全向“《使命召唤》系列”靠拢了。另外游戏中的近身格斗也有很大的变化，例如当敌人侧身面对你时，此时是无法用 QTE 的形式干掉敌人。只有当敌人正面面对你时、或者你偷偷摸到敌人背后时才会出现 R3 的提示，按下之后就可以看到特写近身格斗镜头了，不过发动 QTE 干掉敌人时自己并没有无敌时间。另外先用枪托敲一下敌人，随后也会出现 R3 提示，按下后可以看见非常血腥的镜头，一把刀子直接插进敌人的眼罩……

另外不得不说一下 3D 版的《杀戮地带 3》试玩，首先得自己去柜台处领取预约券，然后必须准点去试玩。3D 版的试玩时间只有 10 分钟，好在我之前已经玩了很多遍，所以很快就完成了第二个飞行背包关卡。因为时间并没有用完，所以旁边的展台小姐还问我是不是继续下一个关卡（一般试玩只要过关就算结束了，不然就是限定时间结束）。3D 的效果我想用“壮观”二字来形容，第二关飞行在冰山之中，下面的浪花和迎面的雪花在 3D 效果下真的是非常棒，而且眼睛毫无不适（其实我在脱下眼镜的时候觉得我的视力上升了许多，我本人可是高度近视的……）。当你把右摇杆推到最下面时，可以清楚地看见主角的大腿，而且立体层次感极强，这是普通版所看不到的。最后我还在外面看了下 Move 版的试玩，感觉操作起来未必比手柄容易，反而复杂了很多。［文：脆薯条］



■《杀戮地带 3》的 3D 试玩版非常令人震撼，短短 10 分钟实在满足不了我的欲望啊……



■在公众日的第一天中，试玩普通版的《杀戮地带 3》需要等上 50 分钟左右。

小小大星球 2

PS3 LittleBigPlanet 2

■发售日：2010 年 11 月 16 日 ■类型：平台动作 ■厂商：SCE

《小小大星球 2》的现场试玩版可以选择很多单机部分的关卡，因为试玩时间短，所以即使开放重点宣传和核心的关卡创建部分，玩家也很难在短短的十来分钟内体验到其中的奥妙。拿起手柄，现场 Showgirl 使用 2P 角色和我一起进行双人游戏，可爱的展台小姐指着自己身穿熊猫服饰的麻布仔说："这就是我啦！""好可爱，熊猫~"我回答，接着试玩就开始了。

第一个关卡是简单的按键小游戏，相信大部分关注本作的玩家早在之前的很多预告片中看过那个最多 4 人对战的按键游戏，标有△○□ × 的积木在从上至下的管道中堆积，顺次按下 PS3 手柄对应的按键消去方块取得积分，时间结束后比分判胜负。一边玩一边听到 Showgirl 因为按错键而发出的呀呀的叫声，熟悉手柄的我自然轻松领先，最后阶段她干脆指着我那排快速消去的管道叫好……当然，这也没什么可骄傲的（笑）。

选择的第二个关卡是故事模式的平台动作关卡，游戏画面在初代的基础上有了一定进步，场景内的互动要素更丰富，加分的气泡也更有玩具泡泡的质感。协力游戏的进行方式也没有太多变化，新加入的 SackBot（麻布机器人）有些像《瑞奇与叮当》中的小家伙，带到指定地点打开机关通过。

从试玩版中没有碰触到游戏核心中创造和分享的重头，只体验了共同游戏的欢乐，但是从流畅的按键小游戏可以看出，增加了多种规则机制的关卡设计将更加灵活。［文：雷电］


■左面的男同学和 Showgirl（被他厚实的肩膀挡住了）玩的就是按键小游戏了。

海豹突击队 4

PS3 SOCOM4

■发售日：2010 年秋 ■类型：主视角射击 ■厂商：SCE


■在媒体日中，《海豹突击队 4》的试玩区比较冷清，感觉日本玩家对"打枪游戏"不是很感兴趣。

这次《海豹突击队 4》的试玩区就在《杀戮地带 3》的隔壁，整个试玩过程可以说是各种教学部分组合在一起，包括最基本的操作、如何指挥队友以及如何呼叫空中支援来摧毁敌人战车。另外我想告诉玩家的是，这个游戏的手感非常"重"，简单说来就是移动摇杆的时候准心很难跟上你想要瞄准的地方，可能这是操作中的灵敏度问题吧。游戏开枪时的手感非常棒，可以说比较贴合真实世界中的枪械，例如 AK-47 开枪的时候会跳得非常厉害，连发时基本上难以控制，和《未知海域 2 纵横贼道》中的 AK-47 形成鲜明对比。游戏的操作和一般的主视角射击游戏没有太大差异，只是有个别键位比较特殊，例如在游戏中按下 L2 是切换武器。试玩中玩家会遇见一辆敌人的坦克，这时必须一直按住 R2 来呼叫空中支援。按下 R2 后会有一段准备时间，而且此时是无法变动位置的，所以必须算好坦克的行进路线，空出一点提前量。而指挥同伴前进就完全靠玩家在战场中的直觉了，按下十字键就能让同伴前进到指定位置。如果指挥失误的话，同伴将会遭到敌人的围攻，一旦 HP 用完就会倒地，不过另外一个同伴马上就会上来救援，从此可以看出游戏中的 AI 设计还是非常贴切实际的。［文：脆薯条］



机车风暴 3 启示录

PS3 Motorstorm 3: Apocalypse

■发售日：2011 年 ■类型：竞速 ■厂商：SCE

启示录（末世）风格的本作在视觉上带给玩家的冲击极强，相比前几作以俊美或极限的自然环境为主题的场景，坍塌的大地、倒塌的楼宇和随处可见的断壁残垣、各种残骸配合游戏本身极度刺激的玩法，将动作型竞速游戏带上了一个新的高度。TGS 的现场试玩版只有一条赛道，开完三圈则游戏结束，有一辆卡车和一辆房车供玩家选择，前者特色自然是经撞，后者是速度快。游戏的操作和前作基本相同，最常用的 R2 油门、L2 减速和 X 键 Boost（推进加速）都保留下来，最基本的系统——按住 X 键的推进会让机车的热度增加，热度槽长满的话会爆炸，及时松开 X 停止推进就会自动降温。新加入了战斗系统，行驶中按下 L1 和 R1 键车辆就会向相应方向侧滑，从而对侧面的对手进行撞击，不过因为攻击动作本身会让车辆在赛道中行驶的位置发生变化，不恰当地使用撞到障碍物的话就得不偿失了。游戏过程中的情况瞬息万变，对手的撞击和时刻变化的环境使比赛过程险象环生，逐渐崩坏的场景在最后一圈发生最大限度地崩塌，当进入一个环境变化的特殊地点时，会暂时上演一段极端的不可控过场，以慢镜头从更有魄力的视角展示环境的巨变，试玩版只有单人模式，正式版的多人模式为了同步应该不会出现这样的过场。完成试玩版后的画面透露本作将有全部对应 3D 显示的 40 条以上赛道、16 人线上对战、4 人分屏游戏和自定义模式等要素。［文：雷电］


▲《机车风暴 3 启示录》在 TGS 现场提供了普通版和 3D 版两种试玩台。

GT 赛车 5

PS3 Gran Turismo 5

■发售日：2010 年 11 月 3 日 ■类型：竞速 ■厂商：SCE



■TGS 的现场试玩台，夜晚赛道的车灯效果非常赞。

TGS 会场提供了普通版和 3D 版两种试玩台，只可以选择 Arcade 街机模式进行游戏，提供了初级、中级和上级三种难度供玩家选择。SCEA 发布会现场提供的 EVENT 特别试玩版也是 3D 电视，但是和 TGS 现场的内容稍有不同。

总体来说赛道数量丰富，东京、罗马、纽堡林等赛道都包含在内。选择赛道时可以清楚地看到该赛道的自然状况，包括白天、夜晚的时间段和雨、雪等不同天气情况，每条赛道只提供了一种固定天气情况，正式版中应该会有自行设定天气、时间的选项。可选的车辆种类也非常多，

第一试为 3D 版，握住力回馈相当猛的方向盘，心里耍个小聪明，选了 1 圈至少也能跑上 5、6 分钟的纽堡林赛道，心想可以多踩两脚，座驾是马力超足的小牛一样的法拉利 Enzo 2002 年版。读盘时间比较漫长，远远超过《GT5P》，晴朗天空，熟悉的纽堡林，熟悉的 Enzo，但是第一次踩上现场控制台的油门，脚下没准，加上纽堡林高低起伏，弯道多，赛道窄，冲出赛道数次，这和当年第一次跑纽堡林毫无二致……实在是狼狈不堪。当然，一圈也根本跑不完，开完大该 1/3 圈试玩版强制结束，应该是为了保护整条赛道的神秘性吧。不过游戏时间不多，具体改进的环境细节也没办法分辨。

第二试为普通版，选择了雨天的山地赛道 Eiger Nordwand，车子则选择了奥迪 R8，相比法拉利，R8 的操控性更好掌握。第一次体验《GT5》中的天气系统，瓢泼的大雨让整个赛道和以往作品（包括《GT5P》）中的都有着极大不同，地面更滑，赛道中那个弯度极大的上坡发卡弯让我吃了不少苦头。相比雨天对赛道状况的影响，视觉上的冲击则更加强烈，选择车内视角，雨水打在车窗上，顺着斜面滑下，雨刷划过，之后又铺上新的一层雨水，加上雨天光线暗淡，对观察赛道非常不利，好在对这条难度不太高的赛道比较熟悉。

第三试选择的是已经在《GT5》中开过一次的 R8 和罗马赛道，之所以在第一试部分未提 3D 画面效果，是因为 TGS 现场我试玩的 3D 电视调试有问题，3D 画面效果非常一般（可以说比较糟糕），重影情况也有些严重，起初我还以为是自己眼睛散光造成的，结果在 SCEA 发布会的试玩台才真正体验了本作的“真・3D”效果，虽然 3D 景深跨度并不太大，但是恰到好处，车内视角时效果最佳，因为驾驶舱的近距离内饰和飞速掠过的赛道间的对比非常明显。

除了实际的驾驶体验之外，TGS 会场普通试玩台排队的最终等待阶段有一个由索尼最新影像处理技术



▲使用 PlayView 浏览《GT5》的赛车索引，观看汽车百科全书的体验非常奇妙。

PlayView 制作的“《GT5》车辆索引”，可以使用 PS3 手柄查看这个庞大的车辆资料库，可以在整齐排列的最小车辆图标到全屏显示单个车辆和性能数据的画面之间调整放大比例，加载速度非常快（和本身也只是 2D 图片有关）。［文：雷电］



■雷电在 SCEA 发布会现场试玩《GT5》3D 版。

龙士传说 三位一体 零



PS3 TRINITY Zill O'll Zero

■发售日：2010 年 11 月 25 日 ■类型：动作角色扮演 ■厂商：Koei Tecmo

本作是光荣今年的重头戏之一。游戏的战斗系统一直有一些扑朔迷离，实际试玩后才清晰明了。试玩刚开始就可以使用 3 名角色，X 键是跳跃，□△○分别对应一套（三种）攻击技能，依次按下可以形成连续技。L1 是调整视角，R1 是翻滚闪避，L2 是换人接力，R2 是更换另一套攻击技能。游戏的战斗和“《无双》系列”异曲同工，但是同屏敌人要少很多，每一名角色按下 R2 可以更换另一套（三种）攻击技能，从试玩版来看每个角色的两套技能应该是分别对应伤害输出和控场两个方向，比如男主角的第一套技能就是火焰剑连续技，第二套就有范围冰魔法，可以将范围内的敌人冻住。这些连续技可以随时变换，再加上随时切换使用角色和合体必杀技，战场上非常热闹。但是游戏的视角问题个人觉得比较严重，必须频繁校正才能保证看清战场。游戏的画面相当一般，打击感也是一般，好在原画和世界观比较王道。我第一次玩时还发生了意外——死机了。工作人员一脸汗水，让我去别的机器重新试玩。最后的 BOSS 设计比较糟糕，毫无战术可言，找到对应弱点狂攻接必杀技即可。［文：奈落］

TGS 2010 X360新作 现场试玩报告

Kinect 大冒险

X360 Kinect Adventures
■发售日：2010年11月 ■类型：动作 ■厂商：Microsoft

媒体日第一天微软展台人烟稀少，途经Kinect展台的时候，被热情的微软工作人员拉到试玩台前玩了一把《Kinect大冒险》。这是我第一次实际试玩Kinect，效果之好完全超出了之前的预期。

试玩台的地上划了两条白线，两条白线之间的位置就是实现最佳动作捕捉效果的区域。不过我因为毫无思想准备，一上来就站在了第一条白线之前，但是整个游戏过程并未出现任何感应失灵或者动作滞后的现象，粗略估计，与屏幕之间的距离应该不到2米，这说明之前网上流传的玩Kinect必须距离镜头几米开外的传闻实属谣言。


▲游戏过程中需要频繁跳跃，运动量不小。

现场试玩的是漂流游戏，通过身体的左右倾斜进行橡皮筏的左右移动，漂流的道路上经常会有一些树木挡道，做出跳跃的动作就会让橡皮筏腾空跃起，跳跃的高度和方向足够准确，还可以得到悬浮在空中的得分标记。虽然只是一个迷你游戏，场景非常精美，尤其是一段旋转而下的大瀑布场景，不仅有大角度操作的乐趣，而且非常养眼。试玩过程中几乎感觉不到延迟，而且可以相当精确地控制跳跃的高度和前进时的方向与角度。几分钟的DEMO玩下来，有点畅快淋漓的感觉。［文：星夜］

梦幻俱乐部 ZERO

X360 ドリームクラブ ZERO
■发售日：2010年冬 ■类型：文字冒险 ■厂商：D3 Publisher

出乎我意料的是，这次无论是在微软展台还是D3 Publisher的展台里，《梦幻俱乐部 ZERO》的人气意外地高，我倒是非常佩服OTAKU们的毅力啊，顺便说一下D3 Publisher的两位展台小姐很给力……其实游戏的大部分系统都是沿用了前作，试玩中也可以体验夜店小姐们的魅力舞姿。我敢大胆预言，将来游戏的DLC内容一定充足，喜欢这个游戏的玩家得做好心理准备。另外新增加的"喂香蕉"迷你游戏实在是太邪恶了，各种声音更是让人浮想联翩。我在排队等候的时候也稍微撇了撇前面试玩玩家的表情，真的是非常陶醉的样子。而且从言语谈话之中也能听出一些玩家还是很期待这个游戏的。最后我本人是在微软展台中试玩的，因为和《偶像大师2》的试玩靠得比较近，不过听说在D3 Publisher试玩的话还有非常邪恶的鼠标垫送……瞬间就感觉自己失策了。［文：脆薯条］



■D3 Publisher的展台大屏幕前轮流播放着夜店小姐的动人舞姿，驻足围观的"酱油客"众多……

索尼克滑板 自由竞速

X360 Sonic FreeRiders
■发售日：2010年11月 ■类型：竞速 ■厂商：SEGA

《索尼克滑板 自由竞速》应该可以称得上是Kinect试玩区人气最高的游戏，试玩DEMO中提供了两条赛道，人物与滑板可以任选，而整个试玩过程中最令人不满的就是菜单选择画面，玩家要用自己的手移动画面中的光标，将光标移动到赛道、人物或者滑板图标上进行选择。虽然说起来很简单，我却发现前面几个试玩者晃得手抽筋也没能把光标移动到目标位置，最后只有求助于工作人员。不过我上台后三两下就选好了赛道和滑板，莫非是因为我和Kinect的相性较高？（笑）

游戏的"操作"非常简单直观，只要做出侧身站在滑板上的姿势，然后左右倾斜身体，就可以控制滑板左右移动，右脚连续做出蹬地动作，就可以实现加速。如果身旁有对手经过，还可以挥舞手臂攻击对方。赛道中有一些道具，行经道具后就可以将其握在手中，根据道具的不同特性进行相应的动作模拟即可使用道具，比如拿到的是一枚火箭，做出投掷标枪的动作即可发射。由于游戏节奏极快，对于动作侦测速度与准确度有很高要求，实际试玩过程却感觉不到延迟，可见Kinect的动作侦测能力还是非常强大的。［文：星夜］



■从这款游戏身上就可以看到未来全身体感游戏在传统游戏类型中的应用。

体感脑锻炼

X360 东北大学 川岛隆太教授 监修・指导 体で答える新しい脳トレ
■发售日：2010年11月 ■类型：益智 ■厂商：NBGI



▲原来脑锻炼游戏看起来无聊，玩起来还真有点上瘾。

在试玩《索尼克滑板 自由竞速》之前，微软的工作人员表示要先准备一会，所以我就趁着这短短的准备时间试玩了一下正在演示的《体感脑锻炼》。这是NBGI邀请因"脑白金"而声名大噪的川岛隆太教授开发的Kinect游戏，游戏精髓与"脑白金"相同，不过玩家要用自己的整个身体来答题，除了考验头脑外，还能锻炼大脑与身体的协调能力。

现场试玩的迷你游戏包括算术、指挥玩具车、时钟等。在算术游戏中，上方显示算术题，两个备选答案分别显示在左右两颗球上，用最快的时间踢正确的球即可。时钟游戏里左手和右手像时针和分针一样摆动，按照数字显示的时间将时针与分针摆到准确位置即可。指挥玩具车是将上中下三排开出来的不同颜色的玩具车引导到右边相应颜色的车道，通过左右手臂的摆动将左右两个可动斜坡摆到正确的车道。虽然这些游戏说起来都很简单，但是随着速度的加快还是十分有趣而有挑战性的。最后测出来的脑年龄是27岁，比我的真实年龄还年轻一点，大开心中……［文：星夜］

TGS 2010 PSP新作 现场试玩报告

怪物猎人 携带版 3rd

PSP　Monster Hunter Portable 3rd

■发售日：2010年12月1日　■类型：动作　■厂商：Capcom

《MHP3》是今年TGS现场最热的试玩区，首先获得整理券，之后要在整理券指定时间到排队区排队，选择单人游戏或多人合作，分别是两个队伍。公众日的中午就无法获得整理券了，全天候人流不息。雷电TGS的行程中，媒体日两天的早上第一件事就是排一次《MHP3》，不过15分钟的试玩时间很难将数量如此众多的武器好好研究，好在17日下午的SCEA发布会有两台《MHP3》的试玩台，这才让雷电玩了个痛快。

试玩版的任务情报在258期杂志洛克的编辑部落中已经有所介绍，这里简单回顾：所有任务都是15分钟限定，时限一到没有杀死怪物即任务失败；水兽还是《MH3》中的那只，只是没有了水战变得更废了，很轻松就能搞定，因为水兽不能下水回复耐力，所以耐力降低后会去有水池的区喝水；青熊兽和雷狼龙两个新怪物的连续狩猎是老猎人第一次游戏必选的好任务，信息量满载，青熊兽也基本白给，使用自己擅长的武器五分钟之内就能搞定，但是在对付不了解其花哨的招式性能的强大雷狼龙时，剩下的时间无法搞定，绿斩尾巴还要弹刀；黑轰龙（亚种）凶猛依旧，攻击节奏快、攻击力高这样的特色保留了下来，高攻如太刀、双剑因为没有耳栓不敢轻易靠近动怒的黑轰龙，其他武器则输出稍显不足。

选择任务后可以选择12种武器中的任意一种，之后要从三种狩猎猫中选择两只，包括近战型（“小”大剑）、远距离型（爆弹）、支援型（回复、状态提升），使用近战武器自然选择近战或支援型（避免被炸弹炸到），远程武器则随便了，任务中可以通过狩猎猫名字下面的绿色长条清晰地看到猫猫的血量。试玩版中狩猎猫非常活跃，真的相当于“三人”应战，吸引怪物注意力的能力也一流，雷狼龙经常打着打着就去招呼狩猎猫了，不过雷狼龙在背对猎人时会非常赖地直接跃向空中翻个跟斗用尾巴砸击猎人。

《MHP3》在武器方面包含了系列所有的种类，《MH3》中包含的武器都已经在《MHP2G》的基础上增加了很多新动作（玩过《MH3》后也成了旧动作，而这些动作也基本被全部继承至《MHP3》中），而《MH3》中去掉的铳枪、双剑、弓、狩猎笛这四种武器重新加入游戏中后也要加入同样多的新动作，以达到武器之间的能力平衡，因此这四种武器成了现场试玩者的首选，因为狩猎笛比较被动，而且15分钟内很难掌握复杂的谱面，所以只有在多次试玩并加入到多人模式中才有可能出镜。

现场试玩时，只能通过操作介绍卡纸了解新动作，整个试玩版中都无法查看猎人的属性，因此装备性能和技能无法确定。下面就为大家一一介绍通过一点点摸索得知的回归武器新特性。



铳枪

人气武器回归，最热血的轰轰烈烈的战斗。沿用《MHP2G》的基本操作系统，但是变化甚多，炮击方面的操作更加多样化，全部炮击均可蓄力和单发炮击后再按○为快速上弹这样的变化让战斗节奏发生骤变，同时，快速上弹和蓄力炮击在很大程度上延长了下一次磨刀之前的战斗续航时间。新连招“突→炮击→快速上弹→叩→一齐发射（或龙击炮）”将成为威力极大的杀手锏。可惜的是不能连续按○将装填好的弹药一发发顺次发射出去，但是每次快速上弹后都能炮击一次，也就是说连续按圈会发动无限炮击。如果是3发以上装弹量的武器，新连招从快速上弹开始的后半部分完成后全部弹药均可对敌人造成伤害，比一发发连续炮击实用很多。

变化要点

■斩味降至最低的红色时无法发动炮击！

■新动作“快速上弹”（クイックリロード），在普通炮击后按圈就会发动快速上弹动作，铳抢枪头弯下，装填一发弹药，速度快。

■新动作“蓄力炮击”，各种攻击或快速上弹后，按住R按○发动，蓄力时间短，炮击威力有一定增加，之后可以发动回避动作（×）。

■新动作“叩击”，快速上弹后按△发动叩击，角色将铳抢重重砸向地面。之后可以接龙击炮或一齐发射。

■新动作“一齐发射”（フリバースト），叩击后按○发动，全弹发射，弹药剩余数量越多，攻击力越高。



双剑

双剑大幅强化，增加了鬼人强化状态。战斗中△＋○同时按下进入鬼人化（开始逐渐消耗耐力），之后攻击命中敌人后则会增长新的“鬼人槽”（鬼人ゲ一ジ），鬼人槽满后进入鬼人强化状态，这时候攻击速度上升，可以发动一些新的动作。这与《MH3》中太刀的炼气槽有些类似，继续攻击敌人仍可回复鬼人槽。

变化要点

■△为二段斩，○为右二连斩（鬼人化时两圈回旋斩）。

■鬼人化和鬼人强化中，可以推摇杆按×向相应方向发动鬼人回避！角色会以冲锋一样的极高速度向指定方向跨出一大步，身体面向方向不变，而且可以连续鬼人回避！消耗耐力槽，鬼人强化中消耗鬼人槽。这就限制了玩家不能无止境地鬼人回避，但是吃了强走药之后，连续一个方向的鬼人回避可以让角色像学会了凌波微步一般连续移动，这对于无法防御的双剑来讲，是比当年长枪加入三段跳还要逆天的极大的提高！

■鬼人强化状态中二段斩或二连斩后按△＋○（鬼人化时的乱舞）就会发动鬼人连斩！消耗鬼人槽。

弓

弓在中距离作战效果最佳，新作中会加入众多的新瓶，就像《MH3》为弩增加的一些新弹药相似，攻击动作的最大变化就是增加了曲射。曲射不像对射箭距离有要求的普通的攻击（适当的中距离威力最大，太远或太近威力都会下降），命中即伤害。简单说，曲射就是将弓举向天空，将一大把箭射向高空，然后再落下来，命中一定距离之外的一个圆形区域，像箭雨一样落下，这个圆形区域的大小与水兽类似，也就是说如果圆心在怪物的中心，那所有的箭都会命中。最大的难度在于调整圆形区域，实战中，按住△蓄力到一定段数（试玩版的弓为二段，不同的弓会不同），按下○就会发动曲射，向天空射出箭后，大改需要 1 秒钟时间才会落地，所以如何把握时机、掌握好怪物行动规律算准提前量才能命中！按○之前都是可以瞄准的，按住 R 键进入瞄准状态，屏幕上会出现红色圆形，代表命中范围，方向键左右调整角度，上下调整远近。盲射依然重要，盲射时曲射的远近是固定的，掌握好后可以一边蓄力一边在中距离围着怪物周旋，蓄力完成后找准时机曲射。

狩猎笛

狩猎笛的变化非常大，不用刻意进入演奏状态，普通攻击都带有演奏音符的效果，音符有序地排列在屏幕上方的谱面上之后按 R 就会发动旋律效果。新增加的攻击动作有：摇杆推前按△为前方攻击；摇杆推前按△＋○为叩击；直接按△＋○为后方攻击。现场提供的狩猎笛旋律效果为：自身强化、小强走、风压无效、防御小强化、体力小回复、体力小回复＋解毒。正式版是否会在《MHP2G》的基础上增加新的效果暂不得知。另外，笛子的普通大部分攻击都是打击系，SELECT 键对应的柄攻击为切断系！

其他各种变化总结

■所有武器的基本操作方式都沿袭《MH3》的经典手柄操作方式。本文未提及武器基本和《MH3》相似。

■新招式的加入使得部分武器在出刀状态下的攻击动作转移到 SELECT 键上，SELECT 本为踢，《MHP2G》只有大剑出刀下有用，本次新作，片手剑回旋斩、笛子柄击、长枪突进、斩击斧斩上、弩近战攻击都是 SELECT。长枪除了 SELECT 可以突进外，防御中按△＋○也可以突进。



■弩舍弃《MH3》中的三部件组装，回归《MHP2G》的轻重弩划分：轻弩增加连射技能，射击后可以按 × 跨步回避；重弩增加“下蹲射击”（しゃがみ击ち），出刀弩状态下按△＋○进入下蹲射击，此时需要先按△或 × 选择弹药种类（不同武器对应不同弹药），○决定，下蹲状态无法移动，但是装弹数增大，没有后坐力，连续射击能力极强，按 × 取消下蹲状态。试玩版中 LV3 通常弹和 LV1 减气弹支持下蹲射击。

光明之心

PSP	シャイニング・ハーツ	
■发售日：2010 年 12 月 16 日	■类型：角色扮演	■厂商：SEGA

《光明之心》的试玩主要由 5 场固定战斗组成，玩家可以借此熟悉游戏的战斗系统。战斗部分为指令式，只要为队伍的每名角色输入战斗、魔法和防御等指令，敌我双方就会按照的各自的行动顺序进行回合制的战斗。队伍最大由 4 人组成，包括了主人公和搭档，以及另外两名同伴，试玩版里则固定为主人公、阿米尔、梦娜和拉古纳斯。除了攻击和魔法外，本作还有必杀技指令，不同于魔法，必杀技消耗画面右下角赤、青、绿、黄的四种心之槽，越强力的必杀技消耗的也越多，试玩版中心之槽为全满，玩家可以尽情欣赏华丽的必杀技。另外当达到一定的条件后主角还可以和女性角色使出合体技，合体技不但有大魄力的特写，威力也是相当惊人，和之前的作品一样，合体技的出现条件是和女性角色的好感度有关的，想获得就得多在平时多注意提升女性角色的好感度。试玩版的最后为玩家准备了 BOSS 战，由于试玩版的角色都已经培养了一定程度，并且可无限制使用必杀技，获胜并不难，当然，在正式版中就得运用战术来对付了。［文：乌冬］



■《光明之心》和《轻音 放课后 LIVE》的试玩区连在一起，一般开放日这里聚满了阿宅。

寄生前夜 第 3 个生日

PSP	The 3rd Birthday	
■发售日：2010 年 12 月 22 日	■类型：动作冒险	■厂商：Square Enix

和之前的作品不同，这次的《寄生前夜》更有 TPS 的味道，并且阿雅不再是孤军作战，战场上有很多 NPC 帮忙，同时这些 NPC 组成本作核心系统“深潜”的重要要素之一。通过深潜，可以让阿雅的意识转移到 NPC 身上，转移后的体力和装备都会继承自 NPC，从而实现不同的战术目的，例如体力不多时用深潜到转移到体力多的 NPC 身上，或者深潜到距离较远的 NPC 身上实现迅速移动等，可以说本作的战斗都是围绕深潜展开。深潜的操作为按住△键，然后用方向键选择好 NPC 后再松开△键，深潜的整个过程非常迅速，不会影响战斗的流畅度。其他的操作为滑杆移动、□为射击、× 为回避、○为使用手榴弹、L 键是切换武器、长按 R 键为锁定，本作的锁定为自动瞄准，锁定后就无需自己再进行调整，即使是 TPS 菜鸟也很快就能上手，要切换的目标的话则是通过方向键。这次的试玩包括了“虹色の沙尘作战”、“漆黑の雷雨作战”、“赤い雾作战”三个任务，难度由前往后递增，高难度的任务除了要面对更强力的扭曲者外，对深潜的运用都有更高的讲究。［文：乌冬］



■《寄生前夜 第 3 个生日》的试玩区位于 SE 展区的中心。

皇家骑士团 命运之轮

PSP タクティクスオウガ命运の轮

■发售日：2010年11月11日 ■类型：策略角色扮演 ■厂商：Square Enix

这次SE展区《皇家骑士团》的试玩区非常热闹，放眼过去就是黑压压的一片。我本人正巧路过SCE展区，看见此处人烟稀少，于是马上拿起了PSP爽了一把。游戏的画面非常精细，而且写实的风格让人看上去就觉得舒心。试玩一开始后会给玩家提出5个问题，每回答一次玩家便会得到一张塔罗牌，估计根据得到的不同塔罗牌将会影响主角的各种初始能力值。游戏中的全部剧情对话都是可以跳过的，而且在剧情中会出现各种选择，这肯定和同伴的加入条件有直接关系。

试玩的第一关分成两大小关，第一个小关卡纯粹是让玩家熟悉一下操作，队伍中的一些强力角色都是由AI控制，而且敌人也不会主动攻击主角。菜单中分为好几个选项，行动、攻击、道具、魔法等等，和一般战旗游戏一样，游戏也是要严格的算好步数，运筹帷幄才是制胜关键（其实AI控制的同伴要比敌人强出几个档次，想死都难……）。第二个关卡则会遇见敌人的BOSS级人物，不过实力和我方AI控制的同伴比起来还是差很多，此战还能看见一些初级魔法。快速收工搞定后就可以自由编辑队伍了，其实到这里游戏的试玩关卡还没有全部结束，大地图上还有两个地方可以选择。无奈之前我已经玩了很多时间，不得不为后面等待的玩家让路……［文：脆薯条］





■由于SE的《皇家骑士团》试玩区人满为患，外面等候的玩家只能先看大屏幕来解馋了。

世界传说 光明神话3

PSP テイルズ オブ ザ ワールド レディアントマイソロジー3

■发售日：2011年 ■类型：角色扮演 ■厂商：NBGI


▲在媒体日第一天中，NBGI的《传说》试玩区显然人气不足。

《世界传说 光明神话3》的试玩其实没有什么令人兴奋的地方，场景虽然是全新的，但里面的怪物确是前作中出现过的。玩家在正式开始游戏之前可以自定义角色，选项非常之多。最特别的地方就是可以设定角色的胖瘦与身高，另外头发的颜色等等都是直接用微调系数的方式来显示的。进入迷宫后每个角色都已经有了一定等级，而且都已学会了秘奥义。角色分别是玩家、尤利（薄暮传说）、阿斯贝尔（圣恩传说）和诺玛（神话传说）。试玩版中的场景没什么解谜要素，主要还是让玩家熟悉战斗，看看每个角色的招式与秘奥义。玩家初期选择的职业不同，习到的技能与秘奥义也会不同。在释放秘奥义的时候Cut In是少不了的，这次还是全屏的，并且还会附带"发光"的效果。例如尤利在放秘奥义时出Cut In，随后叫出"渐毅狼影阵"之前会稍微停顿一会。在放完4个角色的秘奥义后我还想试试这次的OVL状态中是不是能够无限使用技·术，结果自然是不行……原本还以为能用女主角卡依诺的，看来NBGI的确是太不给力了。［文：脆薯条］



战神 斯巴达之魂

PSP God of War: Ghost of Sparta

■发售日：2010年11月2日 ■类型：动作 ■厂商：SCE

在SCE Asia的记者招待会中，走道两旁放着几部试玩机，其中就有《战神 斯巴达之魂》。由于完全不用排队，因此我可以毫无顾忌地连续试玩了两遍。美中不足的是这台试玩机的喇叭有点问题，因此整个试玩过程完全在静音状态下进行，尽管如此，那豪快的手感还是令人不忍释手。

这段DEMO与之前E3展中公布的相同，是发生在游戏的初期，从甲板上的战斗开始。游戏画面比前作明显精进，无论是画面的细节还是同屏敌人数量，都有所提升。在场景深处还可以看到暴风雨中无数的船只在海面上航行，营造出"《战神》系列"特有的史诗感。奎托斯的动作依然充满力量感，新增动作"亥伯龙神冲杀"非常好用，按住L键再按○键就可以奔向敌人，将其猛击在地，或者砸向其他敌人。在浮空时也可以做出类似的攻击技。

下一个场景是在一个神殿，应该就是本作的主要地点亚特兰蒂斯了，在那里可以得到本作的新武器"亚特兰蒂斯之眼"，能够向敌人射出闪电。亚特兰蒂斯的宏伟场景完全发挥了PSP的性能极限，战斗方面也有一些《战神III》的超暴力感觉。最重要的是本作流程据称会在前作的两倍以上，这才是最值得肯定的地方。［文：星夜］


▲本作的游戏画面真正达到了PSP的极限。

梦幻之星 携带版2 无限

PSP ファンタシースターポータブル2インフィニティ

■发售日：2011年2月24日 ■类型：角色扮演 ■厂商：SEGA

《梦幻之星 携带版2 无限》的试玩是专为TGS准备的联机任务，玩家以四人一组联合挑战。可使用的种族包括了新增的デューマン，不过种族是和每台试玩机绑定的，所以想用新种族的话还得看运气，不过就算没有选到自己想用的种族也不要紧，试玩版中每名角色都装备有丰富的新武器，无论选哪个种族都可以体验到《无限》的进化点，而且感觉这次更换武器硬直也比《梦幻之星 携带版2》缩短了不少，战斗起来更为爽快。同样，任务的舞台也是全新的，并且也有新的怪物登场，只要边



清敌边踩着跳台前进就可顺利来到关底。任务的最后要在巨大的圆形浮台上对付巨型龙虾BOSS，BOSS的攻击包括回转、放毒、放飞行道具与召唤杂兵等，模式相当丰富，且攻击力也不低，因此使用远程武器拉开距离打会安全一些，另外这次的BOSS战还有场地联动要素，根据BOSS所站的位置，浮台会产生一定程度的倾斜，这时角色会往滑向低处，虽然不至于会落入水中，但还是给操作造成不小的障碍。四人合力解决BOSS后试玩版也就告一段落了。［文：鸟冬］



◀玩家都在埋头苦战，没时间顾及镜头，倒是展台MM很配合地给了个笑容。

战场的女武神3

PSP 战场のヴァルキュリア3

■发售日：2011年1月27日 ■类型：策略角色扮演 ■厂商：SEGA

刚公布的《战场的女武神3》第一时间就提供了试玩，这点比较令人意想不到。试玩版中为游戏一场战斗的内容，讲的是由于梅鲁菲尔市遭到了帝国军巨大战车的侵入，主人公所属的422部队要以驱逐帝国军为目标展开任务行动。和前作一样，游戏的战斗仍旧采用了SLG和STG结合的"BLiTZ"战斗系统，而可使用的兵种则包括了战车、侦察兵、突击兵、狙击兵以及对战车兵，玩家需要根据每种兵种的特性调兵遣将，给予敌人有效的打击。试玩版的重点在于本作新增的SP模式（SPモード），SP模式可以简单理解为消耗SP值使用的特殊能力，试玩版只有男女主角和イムカ三人可以使用，并且每个人的SP模式效果都是不同的，其中主角的SP模式效果为行动时带同伴同行；女主角为女武神化、令作战能力大幅提升；イムカ为对视线范围内的敌人进行复数攻击。由于任务的S评价获得条件为2回合，如果要达成这个条件就得活用三人的SP模式，不过是SP值不像AP，不会在每回合开始时自动恢复，使用的时机还得多多考量才行，这点相信同样也适用在正式版里。［文：鸟冬］





TGS 2010 NDS新作 现场试玩报告

二之国 漆黑的魔导士

NDS 二ノ国 漆黑の魔导士

■发售日：2010年12月9日 ■类型：角色扮演 ■厂商：Level-5



Level-5这次的展台非常梦幻，布置成童话中的城堡，在城堡的两个入口分别是NDS版《二之国 漆黑的魔导士》和PS3版《二之国 白色圣灰的女王》。即使是媒体日，这里也是人气爆棚，在等待试玩的时候，Level-5豪华气派的大屏幕上滚动播放新作的宣传影像，这款NDS版的宣传片极为感人，让很多人驻足流连。排了大概20分钟后，被工作人员领进"城堡"内，里面是N排DS专用试玩机，每台试玩机的右手边还有一本实体的魔法书"魔法大师"，这本书装订非常精美，加上做旧的感觉和封面上嵌入的晶球，和电影中魔法书别无二致！游戏的开始要选择两个款卡，我选择的是故事体验，开场就是吉卜力风格浓郁的动画，之后我们控制主人公奥利弗与朋友打个招呼后就可以回家了，场景移动采用传统的斜俯视视点，卡通风格表现很好。晚上主人公偷偷溜出家门和伙伴相约秘密基地，二人推着自制的汽车，来到空地准备试开，但万万没想到……这里就不把关键剧情剧透了。游戏即将发售，本作各方面的表现都极为出色，强烈推荐！［文：奈落］

沙加3 时空之霸者 光明之影

NDS サガ3時空の霸者 Shadow or Light

■发售日：2010年冬 ■类型：角色扮演 ■厂商：Square Enix



在《沙加3》的试玩版中可以体验到游戏的序章内容，包括了ダームの町→北の神殿→イレムの町→北の塔→神殿这段流程，和GB版的序章基本相同。选择New Game后需要先自定义角色，可决定的部分包括了发色、服装等，决定好紧接着就是教学战斗，再之后就是正式的冒险了。本作在大地图上是选择式移动，只要选择好要去的地方就会自动移动到该处，无需自己找路，也不会遭遇战斗。敌人只有在神殿和塔等迷宫内部才会遇到，遇敌为可见式，被敌人缠上就会自动切换进战斗画面，并且如果被复数的敌人缠上，还会触发连锁战斗（チェーンエンカウント），可以同时和复数的敌人战斗，对提升练级效率有不小的帮助。本作的战斗为指令式，攻击敌人时需要先选择武器再选择对应的技能，每个武器都有自己的使用次数，越强力的技能消耗的使用次数也越多，得根据战术合理分配使用次数。战斗中当有我方角色连续行动的时候，就可以形成"连携"，连携的好处在于有伤害加成，连携数越大伤害越高，可以说本作的战略性就体现在这里。［文：鸟冬］



■媒体日的《沙加3》并不是很多人排队，基本往等候区一站就能试玩到。



维新之岚

文 Lancer 编 星夜
美编 NINA

去年 CESA 宣布 TGS2009 的观众数量将会首次突破 20 万，结果跌破 19 万，印证了游戏业界的萎靡。今年 TGS 第一天就下起历年罕见的瓢泼大雨，差点就让 CESA 的愿望再次落空。好在公众日里天朗气清，加之有《MHP3》坐镇，TGS 的人流量终于突破 20 万，直逼 21 万。幕张会展中心里恐怖的人流象征着日本游戏业的触底反弹，PS3 驶入快车道、PSP 即将步入鼎盛时期、3DS 蓄势待发、X360 试图用 Kinect 扭转乾坤……TGS2010 的主题海报堪称史上最惊悚，但它的宣传口号却准确反映了当前日本游戏业界的处境——“翻开游戏的新篇章”，走出前两年的彷徨，整个产业也将翻开成长的新篇章。

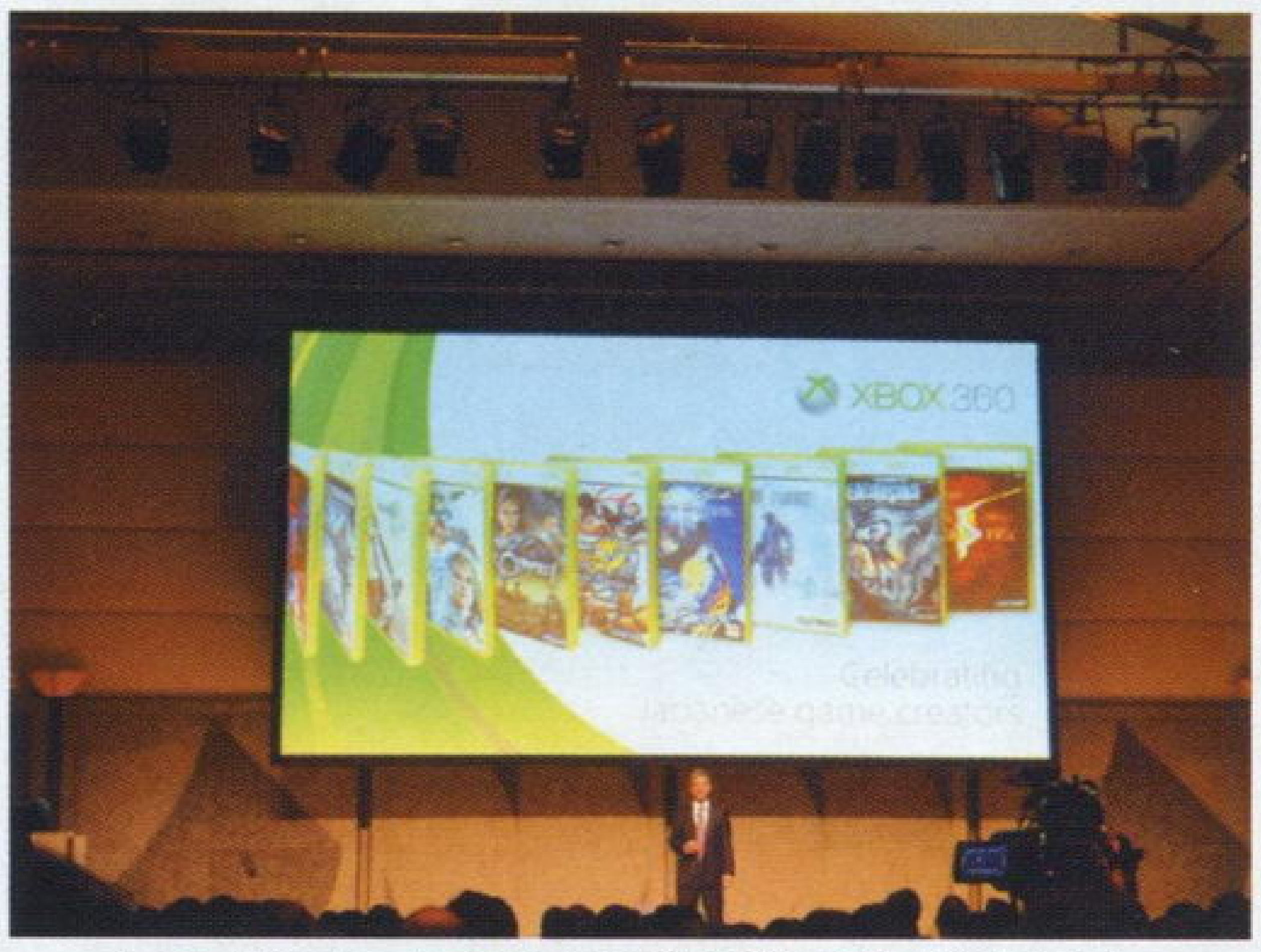
亲民战略

自从 2006 年以来，索尼与微软在“TGS 论坛”上轮流发表基调演讲，今年轮到微软的互动娱乐部新副总裁菲尔 · 斯宾塞和泉水敬。演讲人的名单公布时，就有人想起 TGS2008 基调演讲中，John Schappert 宣布《铁拳 6》跨平台的一幕，于是期待着《最终幻想 Versus XIII》之类 PS3 大作也改为跨平台。不久《最终幻想 XIII》X360 国际版的消息就提前泄露到网上，以守口如瓶著称的 SE 显然不至于守不住这样一个大秘密，这则消息没有留到 TGS 大肆渲染的主要原因，可能是因为如今 SE 与 SCE 之前的关系已经不像两年前那么恶劣，更何况鸟山求关于“绝对不会在日本发售 X360 版《最终幻想 XIII》”的保证至今言犹在耳，这么快就自己掌嘴也不是一件风光的事儿。微软已不像前两年那么热衷于用叛逃事件羞辱索尼，次世代战争打到今天，第三方们的贞节牌坊早已化作朽木烂石，日本第三方仅存的贞操也都留给了 PS3，为一道残羹冷炙而洋洋自得反倒会招人耻笑。

《最终幻想 XIII》的日版跨平台虽然被冷处理，但其意义不可抹杀。自从 X360 日本首发惨败，微软已经知道胜利无望，前路必定坎坷。日式 RPG 独占大作的弹药耗尽后，X360 在日本陷入月销量两三千的濒死状态，无数欧美媒体都在劝慰微软不必再恋战日本，拨给日本的预算都是肉包子打狗，还不如用来多做几个美式游戏。但微软仍在坚持，用泉水敬的话说，这叫“平台的责任感”——微软必须对现有的 100 余万日本用户负责，让他们不至于因为没游戏可玩而对购买微软的产品后悔不迭。日本玩家对 X360 缺乏兴趣与信心的一个重要原因，就是因为 Xbox 放弃得太早，品牌信赖感受损。X360 如果再次早早退出，输掉的不是现在，而是未来。今后再也没有日本玩家敢买 X720 或 X1080，在日本超过 10 亿美元的累计亏损换来的是永远洗不净的污名。《最终幻想 XIII》对 X360 的意义不在于主机销量或市场份额，而是在于重树消费者信心，告诉日本玩家：即使主机销量降到冰点，X360 的大作供应也不会中断。

在基调演讲中语调激昂地说到《光环 致远星》首日销售额超过 2 亿美元后，菲尔 · 斯宾塞略有停顿，似乎在等待台下的掌声。可在座的众多日本媒体面无表情，关于业绩汇报的整个演讲部分台下一直鸦雀无声。海外的辉煌数据掩饰不了 X360 在日本举步维艰的事实。在日本的核心游戏市场上，X360 翻身无望已是既成事实。但微软还有最后的机会，X360 的日本之败，败在了糟糕的品牌形象，但在游戏圈之外的广阔人群对此一无所知。Kinect 与 X360 的结合创造了一个崭新的开始，在其面对的休闲市场中，微软与索尼处在相同的起跑线，那些甚少接触游戏的普通人群不会因为 PlayStation 之名而选择索尼，产品的新奇性是其购机决定的主要标准。菲尔 · 斯宾塞说：“零售商告诉我们，来到店里的顾客都在讨论和咨询 Kinect 的相关问题，它将成为今年最畅销的消费电子产品。根据我看到的情况以及我们的血本投入，我打赌它会成为有史以来最火爆的平台首发。”

菲尔 · 斯宾塞的基调演讲基本上是一场 Kinect 独占游戏发布会。除 Capcom 和 NBGI 这两个传统盟友外，世嘉也携索尼克积极加盟，其他主要发行商仍在观望，



▲泉水敬表示日本厂商的 X360 游戏获得了巨大的商业成功。

但小开发商已经在微软资助下热火朝天地投入Kinect阵营。微软一口气公布了Spike、Treasure、Grounding、蚱蜢和七音社的几款独占游戏，最后还有一个Capcom的《重铁骑》作为压轴，虽说几家工作室及其新作都有些分量不足，但在Kinect面向的休闲市场，小厂商鲜活的创意往往更具潜力。Hudson的《十项运动》销量超过220万，远高于《怪物猎人3 tri》等名门大作。在传统游戏日益讲究大规模大制作的今天，休闲游戏几乎是小开发商迅速崛起的惟一机会。据微软发布的数据，日本第三方在X360上开发的游戏已经创造了总共20亿美元以上的销售收入，即使在日本本土卖不开，还有庞大的欧美市场为后盾。休闲游戏的好处在于几乎不受文化约束，更易于打开海外市场。

今年E3展Kinect的试玩表现不佳，动作感应延迟现象明显；两个月后的科隆游戏展期间，Kinect的试玩表现明显精进，说明E3的DEMO问题出在软件而非硬件，水口哲也所说“目前Kinect所有技术问题都将得到解决”并非忽悠。TGS的试玩版除了偶尔发生的技术故障外，在最重要的动作侦测速度与准确度方面都已达到令人满意的程度，微软的TGS展台也难得的出现了2个小时以上的排队人群。《日经BP》在9月16日的报道中以“微软Kinect震撼会场”为大标题进行报道，9月19日《日经BP》再次以“Kinect冲击波席卷TGS”为标题报道了公众日里Kinect试玩区排队140分钟以上的大盛况，认为Kinect“将为电视游戏的历史带来革命”。在一向唱好不唱衰的日本媒体，这种基调的报道文字见惯不怪。根据现场测算，所谓140分钟大盛况，其实也就是几十人的规模。Kinect试玩区面积虽大，每个试玩台所占的地方都很大，除去媒体专用试玩台，留给普通观众的也就一两个试玩台，与数十个试玩台一字排开的MOVE试玩区相比排起队来自然困难得多。玩Kinect需要阔绰的家居环境，适合拥有“一户建”（独栋楼房）的城乡居民，在寸土寸金的东京主城区，普通家庭腾不出那么多奢侈的空间。以美国思维研发出来的Kinect也许难以适应高居住密度的亚洲国家。微软想到的对策是为日本市场开发一些不需要大幅度身体运动的游戏，TGS公布的五大工作室新作都较偏向于传统游戏，对下半身动作估计不会有太大要求，如果只需要动动上半身，对居住面积不存在多大限制。NBGI的Kinect脑锻炼游戏动作温和，在川岛隆太教授的监修下，尽得《脑白金》之真传，简单有趣便于全家同乐，只要做好商业宣传，市场潜力可观。

微软更需提振的是零售商的信心。X360的销售疲软与三红危机已经使日本零售商对之信心尽失，在各地游戏店里，X360关联商品偏安一隅，零售商的进货需求与促销姿态对于这种新类型产品至关重要。广告投放量是零售商的主要信心来源之一，微软娱乐设备部总裁唐·马特里克表示微软已经为Kinect准备了数亿美元的宣传经费，预算可能在当年X360主机首发之上。十年前微软在东京电玩展上首次公开Xbox，媒体称之为日本游戏业界的“黑船来航”事件。可惜历经十年，微软的主机没有像一百多年前驶入江户湾的黑船一样敲开日本国门。在日本X360濒死之际，微软携黑色的Kinect再次“来航”，希望趁美国电子产品袭日热风迎来拐点。今年6月iPhone4在日本上市后，7、8两月32GB与16GB版分别蝉联手机销量冠亚军，占智能手机市场70%以上的市场份额，欧美电子产品难以在日本立足的诅咒被打破，iPhone4已成为当前日本最炙手可热的手机及掌上电子产品。日元的持续升值正在重创日企的国际竞争力，另一方面美国消费电子产品创新能力不断增强，几十年来满足于国货的日本消费者对舶来品的接受度与日俱增。X360在日本的垫底命运无法改变，但Xbox日本事业部如今的目标并非市场份额，而是让日本人对Xbox的品牌印象逐渐改观。去年开始启动的“Xbox特命课”以卑躬屈膝的工薪族形象试图拉近与用户及合作伙伴的距离，目的就是增强品牌的亲民感，Kinect将成为日本微软亲民战略的关键之所在。



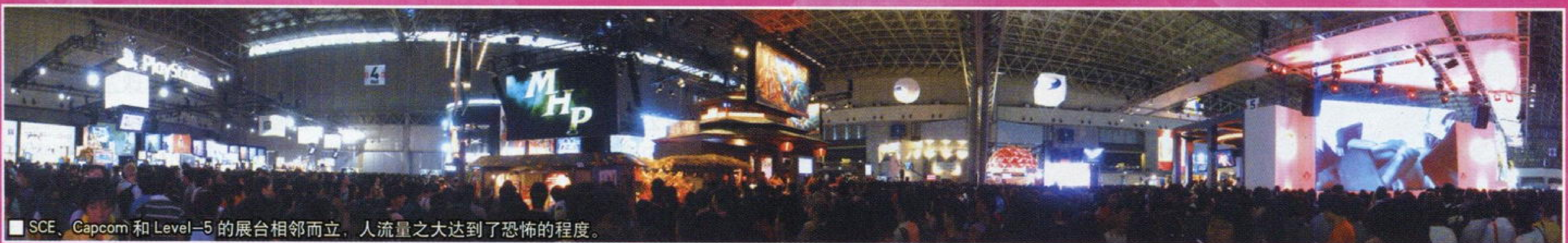
▲Kinect是X360在日本翻身的最后希望。

胜负逆转

比起把Kinect当新主机卖的微软，索尼对MOVE的宣传力度明显不足。平井一夫曾在多个场合说明MOVE对PS3的重要性，但这重要性仅限于口头，并未转化为真金白银的广告投入。TGS期间MOVE在欧美上市，根据初步统计数据，首周销量约14万套，算是个不温不火的成绩。SCEA总裁杰克·特雷顿知道索尼对MOVE宣传投入不足，零售商订货也不是太踊跃，所以提前就打好预防针，告诉人们：“我们不指望MOVE一开始就卖出一大批。”TGS的MOVE试玩区所占面积不小，但人流量并不大，会场展示的MOVE游戏乏善可陈，更关键的问题在于其游戏玩法与Wii过于相似，难以让早就对Wii腻味的核心玩家们产生兴趣。目前日本的Wii销量持续萎靡，本届TGS中Wii毫无存在感，虽然主要原因是任天堂不参展，但第三方对Wii的热情消退速度着实惊人，会场上屈指可数的Wii试玩机与三年前满场白棒舞动的盛况相比恍若隔世。目前Wii在日本的周销量长期低于两万，已远远落后于PS3。核心玩家对Wii精度不足的棒式体感兴趣尽失，目前每周一万多台的销量主要是靠任天堂在非玩家人群中的余威支撑。索尼尾随任天堂的脚步，还没来得及欣赏沿途美景，就被带到了一条死胡同。

MOVE的战略原则是用最低的成本抓住一个崭新的游戏类型与游戏人群。MOVE的核心技术是索尼积累了近十年的摄像头体感技术，新增的研发成本微乎其微。MOVE手柄造价低廉，无论卖多卖少都有利可图。这是穷人索尼也玩得起的低风险体感游戏，即使玩家对MOVE横眉冷对，也不会影响索尼本财年扭亏为盈的大计。平井一夫在月初接受记者采访时表示，到8月末为止，PS3的销量好于预定目标，今年1500万台的销量目标将顺利实现。日本地区PS3销量领涨全球，索尼统治时代簇拥在周围的“PlayStation船团”再次聚拢。索尼在其发布会中宣布《真·三国无双6》日版为PS3独占，2005年就已公布的PS3独占游戏《仁王》再次浮出水面，仅公布一张海报的《忍者龙剑传III》也确认将首次实现跨平台同步发售。Level-5展台的白色城堡里人气爆棚，PS3独占的《第二国度 白色圣灰的女王》已颇具霸气。世嘉的《如龙 终焉》仍然坚守PS3独占身分，Konami与NBGI宣布将全力支持PS3的3D计划……按照目前的业界趋势，日系高清游戏的PS3独占现象将频繁涌现，即使是跨平台游戏，X360版在日本也缺乏存在感。

另外一种更值得关注的趋势是PS3/Wii跨平台。索尼显然早已预见PS3 MOVE与导航手柄公布后必遭抄袭骂名，之所以仍然跟随Wii的道路，不能简单归咎为创意缺失。便于第三方移植Wii游戏也是一个重要考量。解决了操作限制后，就为Wii游戏移植PS3大开了方便之门。夏季发售的《战国BASARA3》通过PS3/Wii跨平台而突破50万销量，NBGI也顺势公布了《圣恩传


■SCE、Capcom和Level-5的展台相邻而立，人流量之大达到了恐怖的程度。

说 F》，这种标清／高清的独特跨平台非常适合日本国情。目前日本 Wii 累计销量 1070 多万，PS3 累计 560 多万，其中大半 Wii 用户对于日本第三方而言属于非活跃玩家，只有 Wii 与 PS3 的用户基数之合才能达到第三方对活跃用户数量的需要。对于那些因文化限制而难以走出国门的游戏，PS3/Wii 跨平台可实现销量潜力最大化，其效果类似于欧美地区的 PS3/X360 跨平台。目前日本本土向家用机大作匮乏的根本原因是 PS3 与 Wii 的活跃用户数量都没有达到第三方的期望值，MOVE 发售后，以 PS3/Wii 跨平台为目标投入开发的大作项目必然大大增加，PS3 与 Wii 用户都将从中获益。竹内润早在去年夏季就透露了日本第三方对未来 PS3/Wii 跨平台前景的期待，索尼也乐于看到这种局面的出现，PS3 版更高的画质与动作感应精度必定使之成为玩家首选，久而久之，“将 PS3 变为 Wii 换代机种”的战略目标将得以实现。

按照 Wii/PS3 跨平台的商业前景展望，我们不妨大胆想像这样一种可能性：自公布后两年未现身的《勇者斗恶龙 X》也许将最终变成 PS3/Wii 跨平台游戏。《勇者斗恶龙 X》若推出 PS3 版，销量理应在《最终幻想 XIII》之上，即 200 万套以上，这是 SE 不得不重视的潜在商业价值。目前日本的 Wii 第三方软件市场极度萎靡，《勇者斗恶龙 X》迟迟没有公布可能是因为 SE 对 Wii 的市场潜力产生了怀疑。2006 年 12 月 NDS 版《勇者斗恶龙 IX》公布后，NDS 一路长红，而且该作是为 NDS 的双屏特性度身定制，因而并未改为 NDS/PSP 跨平台。但 2008 年末《勇者斗恶龙 X》公布后，市场风向骤转，Wii 年销量几乎减少一半，第三方软件市场更是哀鸿遍野。再者，按照以往历代主机的经验，在《DQ》主系列正统续作降临之前，SE 会先挑几盘冷饭翻炒，将以往作品重制推出，一者可增添收入，二者可测试该平台用户的《DQ》忠诚度。但 SE 迄今为止并无任何 Wii 重制版《DQ》的计划公布，这其中固然有 NDS《DQ》重制计划未完成的原因，但也在某种程度上说明 SE 对 Wii 缺乏热情与信心。SE 本来期待着通过与任天堂的海外合作发行增强《DQ》的国际影响力，结果任天堂对《DQIX》的美版营销毫不上心，欧美两地销量仅 51 万，不到《DQVIII》海外销量的一半，即使其最终销量突破百万，考虑价格因素以及任天堂的收入分成，《DQIX》的海外收入必定远不及《DQVIII》。在商业角度，《DQIX》可谓自《DQVII》以来最失败的一作。根据该系列 4 ~ 5 年一作的时间周期，《勇者斗恶龙 X》发售时至少已是 2012 或 2013 年，以 Wii 目前持续低迷的走势，届时 Wii2 极有可能已经推出，而 Wii 将陷入软硬件销量的停滞状态，继续保持 Wii 独占将使“《DQ》系列”元气大伤。事实上《DQX》的 Wii 独占身分原本就存在不确定性，迄今为止 SE 并未在任何官方材料中注明《DQX》为“Wii 独占”，一切仅仅来自堀井雄二的一句“Wii 版《DQX》正在开发中”，这说明 SE 与任天堂之间可能尚未签署独占协议。



▲《MHP3》展台是今年 TGS 的焦点。

PSP 在日本的崛起是 SE 对索尼恢复信心的重要原因。PSP 无疑是本届 TGS 最闪亮的焦点，以《怪物猎人携带版 3rd》为核心，PSP 游戏所吸引的人流至少占全场的一半以上。SE 的 NDS 游戏阵容几近枯竭，而 PSP 集结了《异说 最终幻想 2》、《第三个生日》、《皇家骑士团 命运之轮》、《核石之王》等大作。《MHP3》今年艳压群芳，试玩区之火爆就连往年的《FF》与《DQ》也难望项背，和田洋一想必早已为当年错估 PSP 潜力而后悔不迭。SE 将于 2011 年 1 月 11 日公布《最终幻想 Agito XIII》与《最终幻想 Versus XIII》的详情，这两款巨作必将成为下一财年 SE 的支柱，其中《Agito XIII》极有可能效仿《MHP》的联机经营策略，对于改变《FF》每况愈下的处境，扩张该系列的游戏人口意义非凡，其制作规模或许会远远超出掌机游戏的常识。作为日本第三方的领头羊，SE 在《勇者斗恶龙 IX》发售后却与索尼如胶似漆，或多或少说明第三方与任天堂合作后才发现还是更适应索尼创造的业界生态。

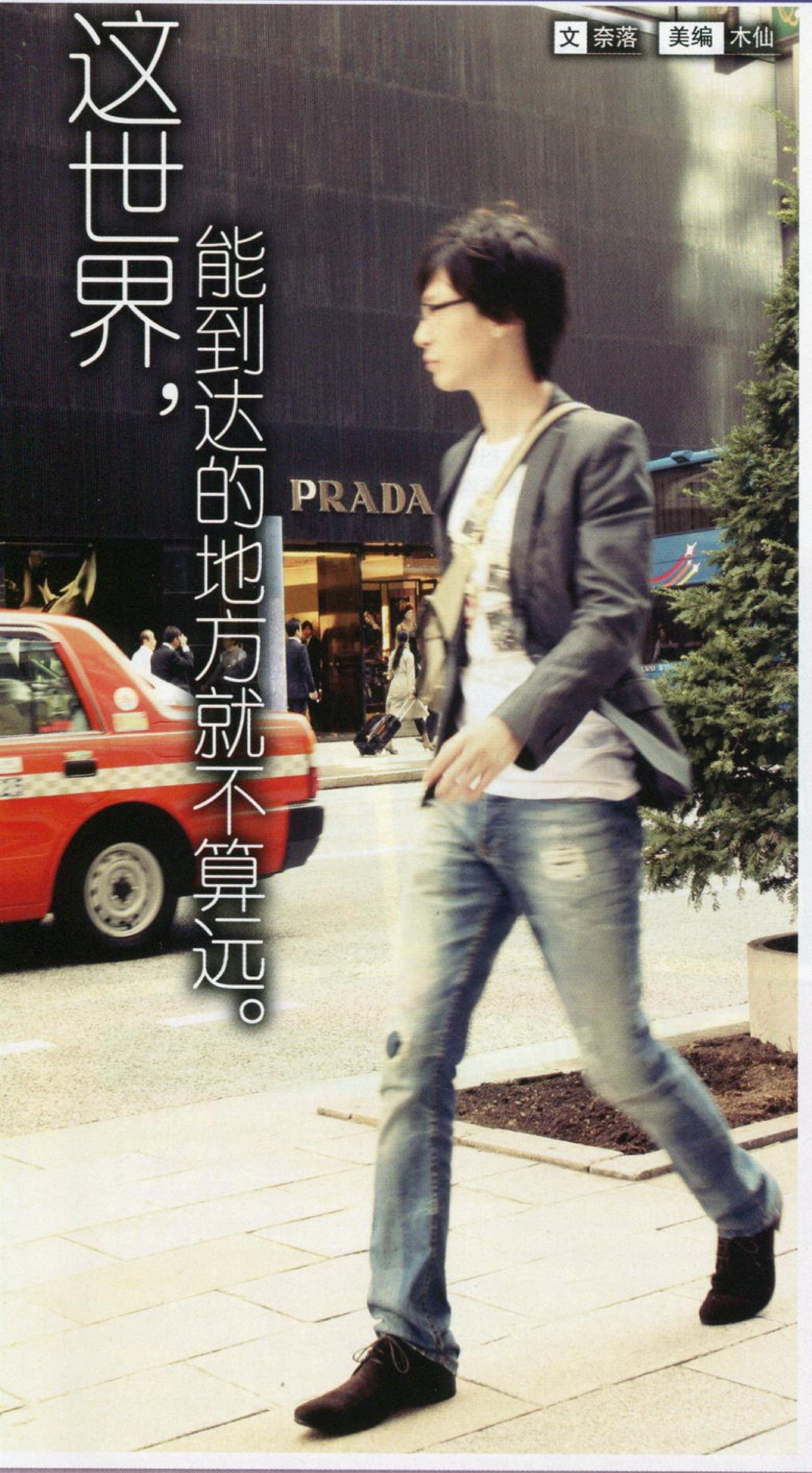
独立之风

TGS 结束后，稻船敬二说：“看遍整个展会，所有厂商都在制作低水平游戏，日本游戏至少落后了 5 年。”同样的言论稻船敬二已发表无数次，不过我们也因看到 TGS2010 展现出的积极一面。本届 TGS 首次公开的高清新作数量为历年最多，《鬼泣 5》、《暗影诅咒》、《高达无双 3》、《真 · 三国无双 6》、《如龙 终焉》等话题新作预示着日本高清市场正步入成熟。TGS 的火爆程度向来是日本游戏业界景气度的指标之一，TGS2010 凭借充实的大作实现了观众数量的历史性突破，在这繁荣的气象中，日本的游戏开发者们也在为适应产业新趋势而勇敢改变。TGS2010 表现出的产业结构变化新趋势之一是独立开发商正在成为高清游戏的开发主力，蚱蜢、白金、探戈、英灵殿等由名家带领的名工作室异常活跃，以微软、EA、世嘉等为代表的几家大发行商将大笔资金注入独立游戏开发圈，以诱人条件扶持顶级人才创办的新工作室，引诱得众名制作人心痒难耐，纷纷单飞。今年 7 月，日本 2ch 论坛传出“小岛秀夫在世嘉资助下携大批 Konami 社员独立”的惊人传闻，同期英国 CVG 网站也传出小岛秀夫会在 TGS2010 期间有震撼消息公布。虽然这则有些令人难以置信的传闻并未在 TGS 上获得证实，但小岛秀夫并未像往年一样高调参与《潜龙谍影 崛起》的宣传，反而与世嘉提携的神谷英树等白金工作室核心人员频繁接触，这些迹象似乎与之前的传闻有所关联。

日本高清游戏市场落后的重要原因是日本发行商投资谨慎，缺乏欧美同行血本打造大作的魄力。独立工作室的崛起可克服日厂畏首畏尾的陋习，三上真司、板垣伴信、须田刚一等名制作人都靠着自己的名气获得了海外发行商的强力注资。以海外及风险投资为后盾，乐于承担风险的独立工作室将为日本高清游戏之崛起输送活力。游戏发行与开发自主权的分离是国际大趋势，Bungie、Infinity Ward 等名门的独立事件预示着游戏产业正走向“产销分离”的时代，也许只有这样，我们所热爱的游戏才会少一点铜臭味，多一些创新色彩。日本曾是全球游戏创新之源，那些不朽经典的创造者们正抛开集团枷锁，重新找寻渐渐逝去的创意之光。



■《MGS》新一代制作人松山重信在微软基调演讲中进行了《潜龙谍影 崛起》的切西瓜和切保龄球的操作演示。



这世界，能到达的地方就不算远。

文 奈落 美编 木仙

像东京这样的城市，即是对于在这里生活一辈子的人来说，很多时候也是陌生的。而对我们这些过客来讲，这里变化太快，速度太快，人们走过得太快。以至于如同梦境一般，你来过，你离开，你未必能留下什么，但可以带走很多记忆。

这次“TGS 2010梦想之旅UCG冒险团”的成员包括：星夜、雷电、摄像师才教授、脆薯条、掌机王小编乌冬和我，一行六人。我们9月14号下午带着编辑部的热烈祝福和购物委托(主要是购物委托)辗转两个多小时首先来到香港机场，香港机场的第一印象可以说是非常国际化，随处可见各种肤色、使用各种语言的人。第一次参加UCG冒险团的我非常兴奋，东张西望个不停。中午等待飞机的时候终于看到了“汉堡王”，一直没有机会品尝这家快餐，今日得见怎能错过。结果……仅仅一个烤肉汉堡就把我战翻了，本着不给大陆人民丢人的原则，我硬是啖下了那颗堪称“巨大”的汉堡。万没想到飞机上还有一餐在等待……


■在香港机场

很幸运，飞机是宽敞的空中巴士，大飞机起飞降落都很平稳。但身边的乌冬似乎是头一次坐飞机，当飞机从跑道上离地冲向空中的时候，乌冬双眼圆睁、左顾右盼，可耻地迷离鸟。4个小时不到的飞行，把《波斯王子》整部电影看完后，又小睡了一会，睁开眼后飞机已经准备着陆。看看窗外的霓虹，果然是东京了。

东京落地

我们抵达东京成田机场已经是晚上10点了，没想到落脚的酒店距离机场还是有一定距离的。在电车上晃啊晃，将近1个半小时才到达酒店附近的车站。在车上的时候摄影师“才教授”拿出iPhone 4摆弄，引来对面日本人评论，那两个日本人怕是以为我们听不懂日语，所以没有避讳，声音不小。才教授使了一个眼色，让我听听鬼子研究的啥。我告诉才教授日本人正在感慨中国人都用iPhone 4，还是中国人有钱云云，而且那两个日本人怕是以为身旁雷电正在玩的iPod Touch也是iPhone，才发出感慨。才教授听罢面露淫笑，意味深长地点点头。


■我们到东京啦！

千辛万苦来到酒店，Check in，前台是一位执事风的老先生，很气派。进门后立即泪奔，太像日租房鸟……我和才教授同住一间房，当然——是两个单人床。由于是很晚了，我们肚子空空如也，决定去饱餐一顿。最后，在将近深夜一点钟的马路上，6名中国男子进入了一间深夜营业的日式料理店。除了星夜和我，大家都是第一次来日本，对正宗的日本料理很期待，纷纷让我推荐一二。我看看菜单不由得感慨，当学生打工的时候哪里来过这种高级店……让我推荐，情何以堪啊！

饱餐过后的我们回到酒店倒头便睡下鸟。


■星夜哥果断地点了最贵的迷你日式火锅——值！

初见秋叶原

第二天秋叶原之旅。准确地说TGS的场地在千叶县，并不在东京市区。我们的酒店也在场馆附近，从酒店到秋叶原还是有一定距离的，要坐JR京叶线先到东京站，再向上坐两站山手线才能到秋叶原。第一次来日本的雷电、脆薯条等人面对东京地下蜘蛛网一般交错复杂的线路表示震惊。在东京的大站确实需要抬起头看路标才能不至于迷路的。至于新宿、


■这就是秋叶原啦，清晨的秋叶原很静，别有一番风情

站我们的冒险团就已经沸腾了！秋叶原宅气逼人，巨大的动漫游戏广告铺天盖地，街边永远有无数的女仆在用甜蜜的声音发传单。这里绝对是这个星球上最繁华的ACG圣地(另一处圣地是大阪的日本桥)，大家像来到海边的小孩子一般张开双臂奔向秋叶原。

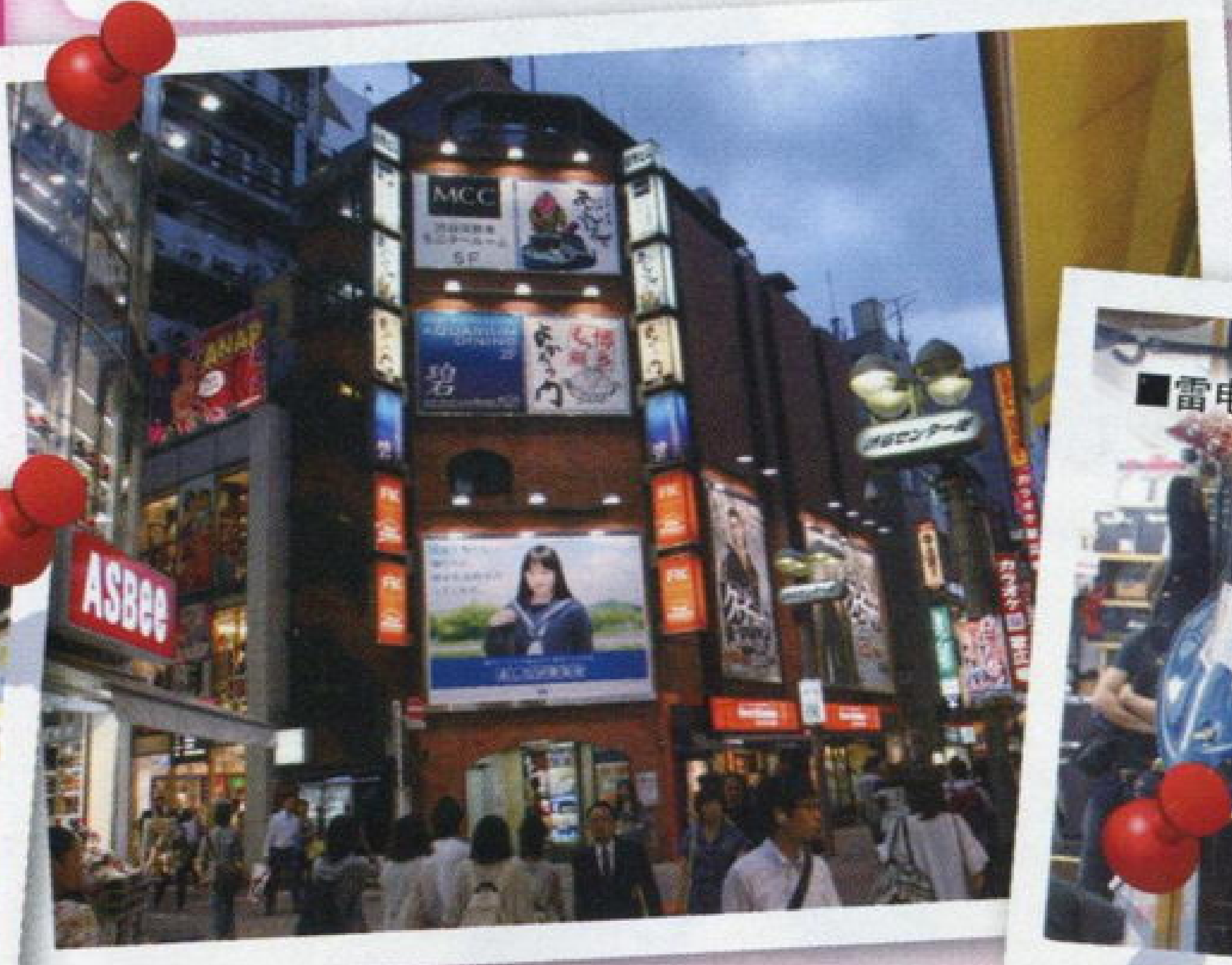
上野等等大站，第一次能走出去已经是方向感相当不错了。日本人自己其实也很头痛坐电车的复杂，日语里说起自己平时乘坐的电车时会用“ふだん乗っている電車。”这个稍显奇怪的语法蕴含的潜台词是“平时乘坐的固定线路的电车”，也就是说每个人顶多也就是能记住平常固定搭乘的电车路线，生僻的路线也会迷糊。

秋叶原站去年开始修建一座购物中心，据说今年11月会开业。刚一出

我们开始拿出购物清单大肆血拼。秋叶原在日本算得上是比较宽阔的大街了，一条马路的两侧加上其间的侧街，组成了巨大的店铺集中营。逛过秋叶原就会明白，这里的每一家店铺几乎都有自己的风格，没有两家店铺卖的东西是重复的，所以逛起来非常过瘾。再加上每一家大的店铺都有亲切的中国人店员，所以语言不通购物也非常方便，我们来到秋叶原只用担心信用卡就好了，其他的都不用担心。

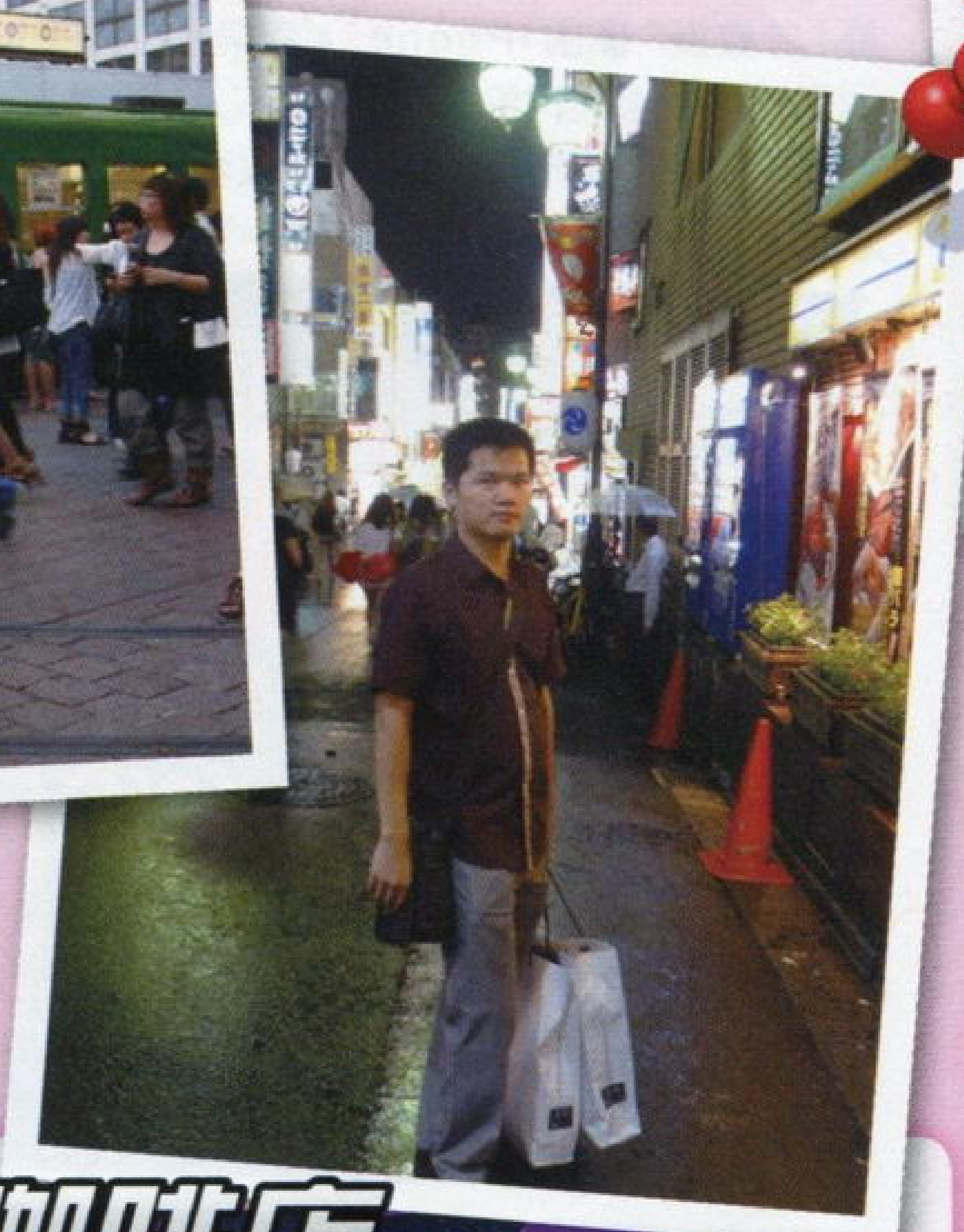
涩谷迷情

涩谷算是年轻人比较喜欢的地方，这里主要是流行文化的世界。时尚小店数不胜数，涩谷辣妹如过江之鲫，各色商场林立，一个晚上肯定逛不完。雷电在出站口附近的忠犬八公像附近照了很多涩谷的风貌。看见远处一家卖吉他的大店，歌手身份的雷电像僵尸一样扑了过去……这家店果然是很有味道，见我完全不懂乐器，雷电如数家珍地给我讲解每把吉他的不同之处和背后的故事，我虽然还是不太明白，但是看雷电兴奋的样子就知道一定是非常棒的店。随后我们进入一家商场，我在2楼星巴克打发时间，雷电提着一个大篮子买音乐CD去了……从这个星巴克二楼俯视涩谷是绝佳的视点，川流不息的潮人、年轻散发出的生命力、超绝繁华的街景尽收眼底。我无意中注意了一下周围，惊奇地发现iPad使用者大幅增加！看来装B这件事是没有国界的。我一边喝咖啡，一边看人潮，旁边的高中小妞儿在和闺蜜叽里呱啦地谈论男生，声音很大不顾周围人，2分钟里至少出现了4个男孩名字。不一会，雷电抱着一大摞CD笑呵呵地走来，嘴里说着“赢了赢了”。


◀涩谷的每条街仿佛都与燃烧不尽的生命力。但我觉得这些生命力燃烧后留下的灰烬，无非也就是钱的灰烬。


■雷电泪流满面了……





▲水手服女高中生……知道现实与理想的差距了吧……

▶星夜在“歌舞伎町一番街”，小心桐生一马大哥一会过来哦

女仆咖啡店

顺便说一下，秋叶原随处可见的、发传单的女仆其实是在为女仆咖啡店招揽客人。我没实际去过女仆咖啡店，但由于某个特殊的关系，对这种店有一些内部了解。秋叶原所有的女仆店其实只有几个东家，暗中的竞争很激烈。每个店里的女孩子都会轮流去街边发传单招揽客人，把客人带进店里后进行一些小游戏，之后在食物上念“让食物变 得好吃的咒语”一般是“おいしくな～れぇ～もえもえ～キュっ～”之类的很萌的话或者画上心形的番茄酱。这样一盘500日元的炒饭就会变成1000到2000日元……不要以为女孩子很轻松，她们每天都有规定的招揽客人的数量，完不成晚上开会时还要作检讨。在女仆咖啡打工的女孩子从招揽客人到晚上做卫生倒垃圾都要干，下班都要12点以后，还要面对危险，真是相当辛苦的工作。

转眼到了下午，雷电和我要去参加索尼香港的媒体晚宴，我们告别大家奔向涩谷。


◀会场附近的大猫猫，猎人们颤抖吧！

媒体晚宴

时间快到，我们赶紧奔赴索尼香港媒体晚宴。又是极其传统典雅的日式宴会，当我们坐下后才发现香港的媒体之间都是互相认识的，而且全是讲粤语，顿时我和雷电觉得有点尴尬。正在这时，索尼香港的负责人瞿先生坐在我们对面开始用普通话招呼我们。瞿先生是一位非常善于待人接物的中年人，而且普通话和日语都很流利。可能是怕我们觉得冷清，他整个宴会都坐在我们这边跟雷电和我聊天。其间我问了他很多关于PSN港服和PS3港版游戏的有趣问题，瞿先生都很风趣智地回答了。在我身边还有一位年轻人，也可以说一些普通话，我们不时攀谈起来。他问我是感觉香港媒体如何。我想了想，觉得应该实话实说才显得稳重，便告诉他我个人觉得香港媒体很多都是名流八卦要么就是经济、赛马或者就是喷。他听后大笑说一点没错，然后又把名片递给我。我一看——香港某最大八卦报纸编辑……然后他见我无语，解释说自己是IT板块的编辑，不是狗仔队。之后又跟我闲扯起来：

“这次TGS你们工作任务紧不紧？”

“还可以吧。”我答道。

“我们就很紧，几天时间就要写2000字报道发回去，要人命。”他抱怨着。

我听后没说话，喝了一口啤酒。

“香港现在的经济形势很不好，刚工作的年轻人一个月才拿不到两万港币，一平米房子最少也要4万港币。等于两个月薪水才能买一平米房子，年轻人太难了。”

我依然没说话，把剩下的啤酒一口干了……

战前准备

结束了14号晚上漫长细致的战前会议，密密麻麻的拍摄计划和试玩计划写满了好几张纸。然后怀着兴奋和紧张的心情回到了各自的寝室。酒店的服务是很到位的，我们昨天留下的凌乱物品都被细致妥善地整理好了，就连我喝剩的一罐啤酒都被盖上一个专用的塑料盖以防漏气变质。洗完澡后，才教授温柔地让我过来卫生间一下。我赶忙说这使不得啊，教授。谁知他把我拉到马桶前，问我马桶边这些按钮是作甚用处的。我会心一笑说道：“这是冲水装置的控制键。”才教授不解，问道：“这冲水不是旁边有按钮吗？”我于是摇摇头，给他形容了在花园中用橡皮水管给菊花浇水的情景，并请他倒过来理解……才教授听罢

面露惊恐之神色。随后我在一旁整理东西，大约十分钟，只见才教授从卫生间释然走出，朝我缓缓转动脖颈，再次面露淫笑，意味深长地点点头……

值得一提的是，酒店的早餐可谓惊人地奢华，战翻我印象中的所有自助餐。拿一个大盘子转一圈每个夹一点回来放在桌上，泪奔了。还有美味的咖啡，自助咖啡能有如此美味真的在我意料之外。有人说看一家酒店的咖啡和煎蛋就能看出这个酒店的厨房实力，果然此话乃是真理。

TGS我们来了！



到达 TGS 场地——幕张展览馆后，我们瞬间被强烈的游戏氛围点燃，那是一种热烈的归属感，非 TGS 现场不能体会。我们到场算得上是很早，在媒体接待处办理登记换取媒体证后开始排队进场。今年的 TGS 媒体日竟然也对外发售当日进场券，售价 5000 日元（一般开放日入场券 1200 日元）。可能是因为去年一般开放日的人流太惊人了，导致大作要排 4 个小时以上的队伍！今年才在媒体日高价发售入场券以缓解后两天的压力。但这也造成了媒体试玩游戏的紧张，可谓有利有弊。

我们到的比较早，距开场还有一个多小时，大部队赶紧排队试玩重点大作，我奔赴各个角落侦查细节。根据以往在日本会场等活动中做工作人员的经验，我特地顶着烈日穿上了一身正装。因为日本的工作人员对于穿正装挂胸牌横冲直撞的人一般不敢阻拦。果不其然，我一大早就大步流星地闯进“非请勿进”的国际嘉宾会议室，工作人员见我一脸严肃并没有敢问什么。在小会议室内，迎面就看见了水口哲也大神！水口大神个子很高，气场非常足。之后还陆陆续续看见了须田刚一和三上真司。但遗憾的是此时上前要求合影的话必然暴露我的“群众身分”，只能忍痛了……

进场之后，瞬间——《怪物猎人 携带版 3rd》的温泉展台试玩区就爆满了。正当我担心时，遥望到大队伍的队首，雷电朝我微笑点点头。机械忍者果然厉害啊！

一上午的时间迅速流逝在兴奋中，我们试玩了很多游戏。能够第一时间亲手体验大作是每个玩家幸福，而把这种幸福尽最大可能传递给读者也是小编们心中最重的事。

我在《杀戮地带 3》的试玩台附近看见脆薯条 N 次，他说已经试玩过包括 3D 版在内 4 次！还没有完全背下来……今年的 TGS 整体感觉作品的覆盖面虽然比去年少小，但是展出游戏的结构和层次大大超越往年。不同平台不同游戏方式的体验让玩家感受到更立体的电子游戏世界。索尼的 3D 大屏幕和微软的 Kinect 美女秀都很抢眼，其他第三方也不甘示弱，八仙过海各显神通。尤其是游戏橘子，这家厂商准备了巨大的袋子作为当场的派发赠品，这是一个极其实用的赠品，成本可能不菲，但是得到的宣传效果极好。会场随处可见人们背着这个大袋子，里面装满宝物。

在微软展区的附近我意外地看到了小岛秀夫匆匆走过。虽然之前知道现在的小岛秀夫已经不能随便合影了，但抱着试试的心情，我还是上前礼貌地说想要合影留念。小岛监督欣然表示同意，但是身边突然窜出工作人员截然对我说小岛在会场中不能合影，看来唱红脸的唱白脸的已有分工，自然是没办法了。不过之后遇到的大牌制作人都欣然接受合影，尤其是开朗随和的须田刚一和神谷英树，合影之后还会寒暄几句。


■浮云，都是浮云。


■上田文人与雷电。





▲奈落与樱井政博合影。

◀脆薯条与神谷英树合影。

中国力量

在展馆内今年再次出现了来自中国很多厂商的联合展台，带来作品比去年更受现场观众的关注。遗憾的是 TGS 终究是电视游戏的舞台，没有电视游戏作品的中国展台稍显冷清。我和展台中西山居的负责人聊了几句天，他说今年中国来参展的厂商非常多，而且也带来比较出色的作品参展。寒暄几句之后我看见其他的工作人员有的在玩手机、有的在上网、有的在看杂志、有的在扒在桌子上休息，显得比较寂寞。希望明年的中国展台能更加积极热情一点，主动把外国朋友拉到我们的展台来，以积极自信的姿态将中国文化、中国游戏介绍给外国人。离开中国展台时，看到展台侧面一幅醒目标语写着：做您擅长的，把其他的外包吧。看着这句话，心中一时五味翻涌。

视频拍摄

这次的微软提供了客厅式的试玩区，专供媒体使用。大家在视频中看到我和星夜在试玩 Kinect 的地方就是那里了，说到这，其实有一件有惊无险的事：我们在那里架好摄像机准备拍摄时，突然工作人员过来说我们不能在这里拍，这里是日本媒体专用区。于是我到微软的服务中心去登记使用海外媒体专用区，结果跟他们解释了很久，海外媒体专用区也不能使用，无论我如何解释那个日本人主管也不同意，说我们如果想拍的话只能去一般游客试玩台。我们在海外媒体专用区一筹莫展，看着黄头发的老外媒体在那拍摄，心中无限焦急却毫无办法。此时前面那家媒体拍摄完毕，体验区上下面一家媒体的拍摄人员似乎还没到齐，体验区正空着。这时我冲上去对一个负责那里的日本人用英语说：“我们现在可以拍摄了么？我们等了很久。”这个日本人听到英语之后，怕是将我们当做欧美媒体，态度急转 180°，和刚才和我用日语交涉的那些日本人的态度判若天地。他一边鞠躬一边问我：“您们预约了么？”我忽悠他说当然有预约，我们之前在这里拍过了，现在要再补几个镜头。他听后没有半个不字，熟练地退下了。

就这样，我们才有惊无险地完成了在那里的拍摄。顺利拍摄完毕后，回头看见之前不允许我们拍摄那个日本人主管，气哼哼地站在一旁，于是我对他微笑着点点头。这件事其实让我有些难过，语言果然要有文化和实力的后盾才能掷地有声，总有一天我要在 TGS 上对所有工作人员讲中文。


■在会场的餐厅，味道一般。（左一：才教授在思考什么是幸福……）

游戏之外的TGS

TGS 的会场组织工作依然非常出色，每个角落都体现着以人为本的精神。来自各国的媒体朋友和观众既有火热的激情，同时各种礼貌的遵守也让人佩服。会场的秩序和卫生是主办方和来宾共同维护的结果，希望未来我们的 ChinaJoy 也能如此优秀。说起 Showgirl，大家会比较感兴趣，其实从前几年开始，不论是 E3 还是 TGS 还是莱比锡，展台女郎的尺度和数量都在被官方抑制，官方的立场是要淡化展台女郎突出游戏本身，以免厂商们为抢夺眼球而造成舍本逐末的畸形情况。不知道是不是受到今年 ChinaJoy 的影响，TGS 的 Showgirl 控制有渐渐回暖的趋势。不管怎么说，游戏精彩的前提下，多点美女对我们来说也不是坏事。在会场外的吸烟区我遇到了一位来自加拿大的网站编辑，他起先用非常熟练的日语跟我打招呼，我表明自己是中国来了媒体，他竟然接着用中文跟我继续开聊！这位叫 Erik 的哥们看上去年纪也不是很大，竟然能说这么好的中文，让人既敬佩又欣慰。Erik 非常热情，说他喜欢中国的动画，见我面露吃惊，又解释说最喜欢 "yu~pen~" 这部动画。我苦思冥想也想不到是什么，他显得有点失望。我猛然间猜想莫非是《渔盆的故事》？便问他是不是 "涝人家，折个渔盆是沃们外国人滴~" 那个。他听后拍手说对对对。果然，那个年代中国动画神作是世人皆知，像《大闹天宫》和《雪孩子》这样的作品，拿到世界任何一个地方也能让人自豪。问题就是什么时候我们能再次迎来这份自豪。



◀我的战利品只有三件，最喜欢的是这个银黑色的、无任何印刻的打火机。



▲一处细节：以往在国外的公共场所，最多只有繁体中文排在最下面一行，但是今年的TGS会场内简体中文排在韩文之上了。



◀雷电的东京之行的收获——《怪物猎人》雄火龙模型 TGS 先行发售版、《JOJO 奇妙冒险》波鲁那雷夫和其银色战车模型、《圣诞夜惊魂》中的 Jack、CD 四张、SCEA 发布会小礼品、《MGS》文件夹、火龙玩偶、The Doors 合集 CD、中古游戏、铁三角耳机。

归途

回来的路上，我们终于明白了唐僧取经路上最不可缺少的是——那匹马。是的，我们觉得需要一匹马。带的东西太多了，十几个超大袋子 5 个行李箱和好几个大背包让我们决定下次来东京要牵一匹马。不过这也意味着我们此行收获颇丰，比如脆薯条在秋叶原买的东西估计都可以开店了。他面带微笑，周围空间自带春风吹来效果。雷电和星夜等人也都是大包小包、得意洋洋。而我们的摄像师——才教授，整理了一下，发现回去后有 1200 多组镜头需要剪辑，共拍摄照片 2000 余张……才教授微笑着，留下了滚烫的热泪。这是一次真正的冒险之旅，我们经历了兴奋、艰辛、焦急、欢笑、很多次面红耳赤、很多次开怀大笑、很多次有惊无险。这是一次难忘的旅程，这是我们共同的冒险。明年的 TGS 冒险之旅，等待你的加入！



■UCG东京冒险团，左起：星夜、雷电、奈落、才教授、乌冬、脆薯条。

TGS，我们来了。东京离我们很远，TGS 也离我们很远，梦想有时候也显得很远，但是我们一步步走来了。不论是 UCG，还是稍显低迷的电视游戏产业、还是蹒跚学步中国游戏业，只要我们心中有梦，只要我们脚踏实地——这世界，能到达的地方就不算远。

秋叶原迷失记



■赢了。

秋叶原、秋叶原，这可是无数宅男梦寐以求的地方。当然我自认为我还不算个宅吧……初来乍到时和想象中的秋叶原差不多，不过逛了几小时候就对这个"圣地"不免产生了些"不思议"的感觉。光从外面看上去的话，秋叶原似乎就这么点地方，几条大马路一过就完了。但当你走入一个店铺中，上三层、下一层的种种构造极为紧凑，让我印象最深的莫过于 COSPA 店铺中的几层复合商店。店铺虽小，但商品摆放得极为整齐，相比祖国的一些大卖场，真的是可以说过于"娇小玲珑"了。游戏店、CD 店、中古店、PC 游戏店、漫画店甚至女仆咖啡店都是这样结构，而且道路四通八达。日本的街道本来就比较窄，从另一个出口出去的话很快就会找不到方向……从此也可以看到日本人的生活空间是非常狭小的，周遭的环境也比较压抑。如果没有良好的方向感，迷失在大街小巷中是一种兴奋还是一种无奈呢？

秋叶原的主要店铺，COSPA、虎穴、Sofmap、Gamers、Animate、Trader 以及其他各种中古店都有去逛过，一进店门就被映入眼帘的情景所震撼了。其实当初还没去之前就已经在九兵卫这打过预防针了，不过情景实在过于"壮观"，不得不感叹一下。尤其是各种美少女游戏的店铺门口，巨大的宣传海报不说，大屏幕上更是轮流播放着各种诱人 PV。二次元的世界正在向你招手，不过我表示我非常淡定地在门口拍了张照片，随后若无其事地进去随便张望了一下就出来了（表面上是镇定自若，实际上心跳得已经非常快了，毕竟我本人可是美少女游戏爱好者 -_-）。另外一些中古游戏店的规模就更为壮观了，货架上堆满了各式各样的游戏，而且机种、类型都分类明确。地上更是随处放着即将回收掉的"垃圾"，我随便拿起一张碟一看——PS 的《放浪冒险谭》。随后惊讶的发现上面标着"100 日元"的字样……如果、如果上天能赐予我一个哆啦 A 梦的口袋，那么我会对店员说："地上篮子里的东西我都包了……"。虽说是中古店，但有一部分商品其实就是全新的，像我们喜欢游戏的这类中国玩家，收几张 PS、PS2 甚至 SFC 时代心爱的游戏，那简直就是易如反掌。只要你肯翻，绝对能找出各种"古董级"的东西。

当你踏入游戏与 ACG 周边的圣地时，内心的方向已经完全迷失，迷失于游戏的海洋，迷失于二次元的世界。你的钱包在哭泣，纵使双手双脚如何酸痛，都无法掩盖掉大包小包里装着的各种喜悦。坐在西餐厅中俯览秋叶原，道路两侧川流不息的人群，女仆们甜美的笑容，让人仿佛暂时忘却了城市中的喧嚣。东京——秋叶原，确实是一个让人沉醉的地方。

静在心，旋律在脑海，节奏在脚下

其实第一脚踏上日本东京的街道，眼前的一切和脑海中想象的日本还是有一些差距的。我总是认为那些街道两侧都会有篱笆栅栏和矮矮的二层小楼，门口插着随风飘荡的小旗，各种野花小草散出淡淡的清香……我承认这都是我这样的小市民一厢情愿的想法，但是我出发之前的几夜入睡前都在脑海中盘算：“到了日本，即使再累，晚上也要坐在那种小路的便道上感受异国风情。”虽然住的地方并不在市区，但是仍旧高楼林立，旅店正门就对着一个占地面积超过几个足球场的购物中心……这完全就是现代化都市千篇一律的面孔嘛！





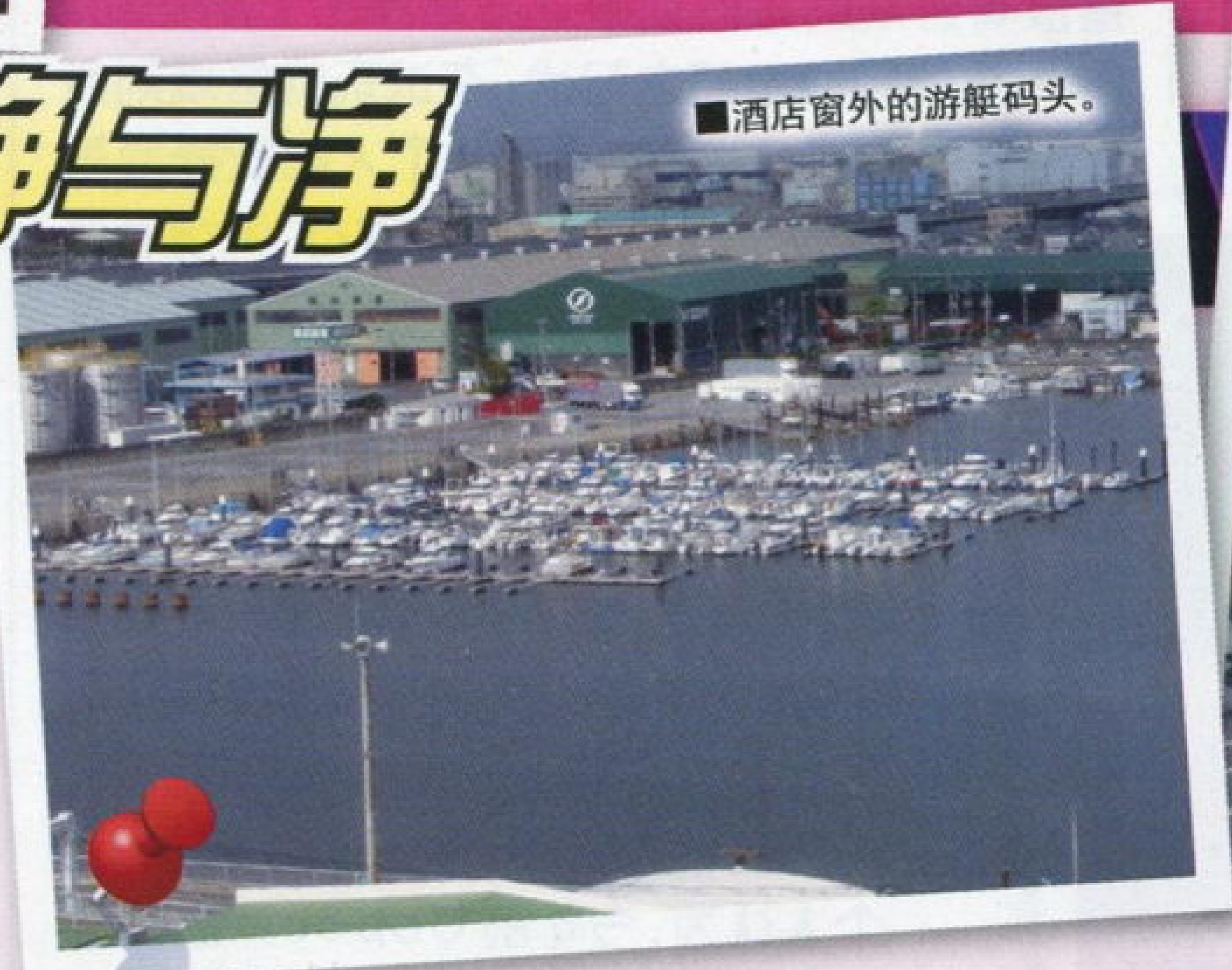
第一天的行程，秋叶原、银座、涩谷，人流依次增多，也许是随着时间的推移，出门行动的人多了，不过秋叶原确实没有想象中的那样聚满了和银座潮人一样庞大阵容的宅男。傍晚的涩谷让我看到东京这个全世界人口密度最大的城市的拥挤，周围的喧闹像燥热的蒸汽。涩谷车站前，大部分人都站在原地，奈落说是等待朋友到来一起在夜色中逛涩谷，这是他们的快乐时光。

然而进入店铺中，不管是商场还是饭店，音量瞬间降下来，环境音乐小得不仔细倾听几乎听不到，这和国内即使巴掌大小的饭店里的服务员也会用山寨手机大声放着发腻的情歌截然不同。周围的人用自己听不懂的语言耳交谈，我仿佛置身于封闭的玻璃柜之中，看着玻璃墙壁外的陌生世界，那么安静，自己像被围观的动物，而他们的视线却又高傲地避开，不屑于停留在我这个没有新鲜味道的人身上。

带上耳机，在音像店中站在一排排标有“洋乐”的CD架之间，挑着欧美原版CD，拿起又放下，又拿起……一张CD的价格在公司楼下熟识的摆摊哥们那里买圆盘或扎孔可以买到10张，不过这是从货架上拿下来的，那些是别人替你从货架上拿下来的。4张CD花了将近1000人民币，即使打折的音乐，也是高价的消费品，我看看iPod里正在播放的《15 Steps》，手中刚买的CD光盘里也有相同的曲目，旋律在脑海里，数据在手中，节奏在脚下，怎么走，是快是慢，是近是退，选择在自己。

回到旅店，揉揉酸痛的脚踝，再次走到街上，晚上10点不到，街上已经几乎没有行人，大卖场内的店铺早已关门，那些正规营业的商家，差10分9点就会准时地响起《友谊地久天长》，餐馆区也同样，惟一亮着灯的意大利面馆的店员也交叉双手口诵抱歉——打烊。此时仿佛置身于一个无声的世界，周围灯光暗淡，人家窗口的灯光都不多，这情况一直持续到隔天一早天色大亮。睁开睡眼朦胧的双眼，扛上相机，坐上同样早起的列车，座位上都是端坐的日本人，车窗外也是朦胧的晨光。透过大雨打湿的车窗，终于看到心仪的小巷篱笆，只是终究无法走近。

东京之静与净



■酒店窗外的游艇码头。



■下午5点多，本应是下班高峰期，银座路上的车流仍然很少。

清晨7点10分，拉开酒店的窗帘，全景式玻璃窗外，细雨中的游艇码头显得格外宁静……这是今年TGS之行的第一个清晨，宁静是我对这座城市最深刻的印象。

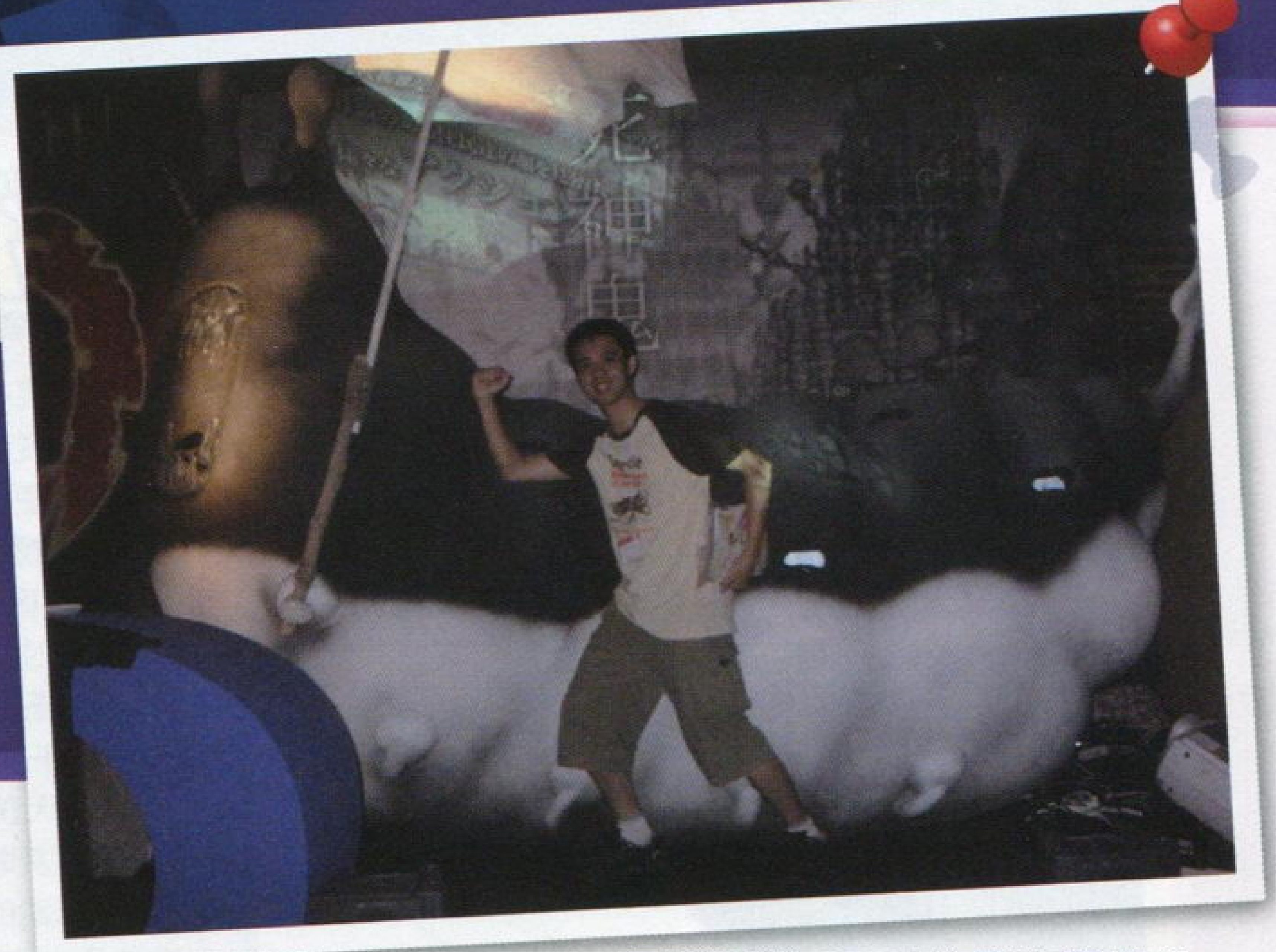
记得2007年第一次到东京，住在千叶某地的三井花园酒店，抵达当晚10点，与众编穿街走巷，街头的宁静给我留下深刻记忆。这次住的地方与上次一样，并非繁华闹市区，除了便利店与个别小餐馆外，几乎所有商店都在9点前打烊。9点之后走在大街上，路灯昏暗，路上车辆稀少，安静得能听到自己的心跳声。东京也许是一座拥挤的城市，但居住密度肯定不及国内的大城市，高层住宅不多，国内占主流的小区型住宅极其罕见，多数是层数不高的独栋公寓，一两层的独栋住宅也很普遍。除了这种较为分散的居住模式外，日本人的行为礼仪也是路上比较安静的主要原因。由于路上大声喧哗的人很少，商店里播放的音乐音量也很低，所以就算是秋叶原、银座、新宿那样的闹市区，也丝毫没有国内闹市区的嘈杂感。当然，这只是相对而言，闹市区的噪音还是存在的，偶尔会看到几个老爷爷拿着小喇叭站在店门口叫卖……另外，不知道是不是因为日本人比较节俭或者有什么政策引导，日本街头都是以小排量的汽车为主，而且由于拥有发达的电车网络，所以公交车更是少之又少，这些因素都使其交通噪声得到很好的控制。



■新宿这样繁华的地方也不会显得太嘈杂。

关于东京的洁净，对日本有所了解的人应该都有耳闻。日本人出了名的爱干净，即使是在一些看起来已经十分破旧的地方，地上也是一尘不染。所以不论是在TGS会场还是在秋叶原街头排队买游戏，大可放心地一屁股坐在地上慢慢等待，不用担心弄脏裤子，更不用担心一不小心坐到一滩浓痰上……我们所居住的酒店虽然只是三星级，而且已经有年头了，但不仅干净整洁毫无异味，就连卫生间的马桶也干净得毫无异色，没有任何泛黄或者沾染秽物的迹象。

TGS的最后一天结束时，抽空到会场附近的幕张海滨公园逛了一圈。公园里的人很少，草坪上到处都是鸟儿欢快地跃动。再往前走是一片保持着原生态的沙滩，坐在沙滩上，听着平静的海浪声，远眺东京湾，沐浴着和煦的秋风，心想这里应该会是一个很好的养老之地。



THIS IS IT! THIS IS TGS!

大家好！我是幸运读者苏硕！长久以来积攒的RP以及UCG终于化作了我的双翼，带我去到了传说中的东京。在这里我要感谢国家，感谢父母，感谢UCG以及卖给我UCG的门口的书报亭！

这一次的远游是充满成就感的：第一次去蛇口、第一次去香港、第一次去东京、第一次去秋叶原……无数个成就都在这神奇的一周内被解开。值得说的事情太多，然而能承载的页数太少，这里就让我挑几个KEY POINT跟大家说说。

TGS之行

相信大家最关心的必然是TGS，现在就让我们杀入正题吧！LET'S PARTY！

公众开放日第一天，我早早地醒来，出门去前一天约好的地方，在那里等着我的，是略显疲惫的奈落。在他的带领下，我们组队出发了。目指！海滨幕张！

呆在奈落身边有一种莫名的安全感。他外貌不错，身手不错，这样一来，无论是劫财还是劫色都轮不到我份上。再加上其日本留学的经历，跟着他在日本转悠倍儿放心啊！

——然而我错了，我们还是迷路了。不是我高估了奈落，而是我低估了东京。

经历过游戏动漫洗礼的诸位都知道，东京是全地球，乃至全宇宙最危险的城市。任何事情都有可能在这里发生，这是个化不可能为可能的地方。

为什么呢？因为东京有着让任何迷宫都相形见绌的复杂交通网啊！在这么一个地方，只有一个魔王反而会让人觉得不可思议。于是乎，我们就在千叶魔王的迷惑攻击下，暂时迷失了前进的方向。在转悠了几个圈后，估计我那充满信赖的眼神让奈落招架不住了，他唰唰地把压箱底的奥义——问路给使出来了，终于开辟了一条正确的道路。



在一番辗转后，我们终于到达了海滨幕张。一出车站，就可以看见一条掺杂着各色人种的人流不断向一个方向涌去，我们也跟着开始移动。一路上没有太多的装饰或者宣传，除了一只超大号的狩猎猫之外，就只有顶着烈日派发着赠品的工作人员。

拐了几个弯后，我们来到会场与其他小编汇合，UCG对TGS特种部队就此结成！在分配完每个人的任务后，我在各位战友的掩护下，成功地打入了TGS的内部！

走进TGS会场有一种走进街机厅的感觉，不同的是要比街机厅壮观上许多：超大的屏幕播放着游戏的宣传视频或者是舞台上的活动，FANS的呼喊声随之起伏；在试玩的区域则盘旋着一条条长龙，当中的每一个人都安静地等着；COSER们在人群中穿行，又或者是在特定的区域接受闪光灯的洗礼。只要走进TGS，作为玩家的血液必会被点燃并沸腾起来，一种只有在现场才能感受到的难以名状的气场影响着每一个人。

试玩感受，以及宣传视频的评价，这些东西我写不好，也写不来，大家看看小编们的专业言论吧。在这里，我更想说说，作为一名普通玩家，在现场的真实体会。

个人认为，今年的Capcom展位在众多厂家中算是最成功的一个。因为它的舞台位置很不错，处在连接两个展馆的通道边上，几乎不间断的各种活动或视频轰炸着经过的每一个人。而其今年的主打游戏——《怪物猎人携带版3rd》的试玩点，更是将游戏中的建筑还原出来，占据了相当大一块地方，红彤彤的相当抢眼。

D3的展位相当极端，一面是《御姐玫瑰》新作的试玩遭人冷落，另一面则是一大群女性FANS齐聚在舞台下对着台上的声优高声尖叫，那阵声浪真是让人振聋发聩；另一方面，老牌的女性游戏制作厂商光荣也祭出了全场最夸张的屏幕，播放着《维新之岚 维新龙马传》的宣传视频，那感觉真是比去电影院看电影还要过瘾。

早就听说SE对拍照的管制相当严格，这次亲眼一看，好家伙，有五名工作人员齐刷刷地站在那里，不为别的，就为阻止你拍照。不过，貌似这一次有些地方放宽了，像我站在那里肆无忌惮地拍下《寄生前夜 第3次生日》的海报，也没有受到丝毫阻挠。一旁《王国之心》里索拉的塑像，更是开放给玩家合影。估计是因为这些东西不会涉及到商业机密吧。

相信看过杂志的人都知道要试玩都必须排很长时间的队，在队末会有工作人员举着牌子告诉你，离可以试玩还有多久。我在TGS 2010上见到的，排队时间最长的游戏，你猜猜是哪一个？答案是《劳拉与光之守护者》，居然要5个小时以上！而最短的游戏，就是刚刚提到的《御姐玫瑰》新作了，基本上去了就可以玩。

这里提一下Showgirl，以前的杂志上有许多读者都怀疑小编把漂亮Showgirl的照片收着掖着，不肯放出来。在这里我要替小编们喊冤，他们为了我们的身体健康，可是不惜挺身而出，当了一回又一回的过滤器啊！TGS大多数的Showgirl都是靠粉堆出来的，在TGS内昏暗的照明下看着还好，你相机放一个闪光弹过去，那一层伪装就崩离破碎了，惨不忍睹啊。UCG上所呈现的，真的已经是精选集了。

我身边的朋友听说我要去TGS，都叫我带赠品回来。而实际上，TGS上的赠品确实也相当多，基本上去到每一个展位前，都会有热情的Showgirl满带笑容塞赠品给你。但是，这些免费派送赠品大多数都是厂商的宣传手册，而那些真正精致有趣的赠品，不通过试玩是无法入手的。这次最实用，也最成功的赠品，当属游戏橘子派发的袋子。不仅大，而且实用，在场内放眼望去，铺天盖地都是游戏橘子的移动广告，真是战翻一切赠品啊！

环视TGS会场，其实地方并不大，游戏厂商们在其中各据一方，看上去相当充实，但是就苦了五湖四海涌来的各位玩家。在TGS内要移动，就一个字的感想：挤！想试玩，请排队，必须跟人挤；不试玩，看宣传片，得跟观众挤；想不挤，很简单，找个角落蹲着。总之一句话：挤就走遍天下，不挤寸步难行。然而，只要有爱，小小拥挤又何妨呢？

欢乐总是会让人忘记时间的流逝，然而时间是却是一步步在前进着的。身旁的奈落突然告诉我，要去拍告别感言了，我才知道到了该离

开的时候。跟着诸位小编走出会场，这时才发现自己的脚已隐隐作痛，提着赠品的双臂也已不堪负荷。不过这都没什么，在这里，我已亲眼见识到了游戏的新章，亲手体验到了游戏的未来，作为一个玩家而言，这是无上的快乐。

我跟着各位小编一起挥手，将回忆及快乐揣入怀中，作别了2010年的TGS。

秋叶原之行

相信大家都知道秋叶原，这一次东京之旅，我也在各位小编的带领下来到了这个传说中宅的圣地。

刚从秋叶原的车站下车，迎面就是女仆咖啡厅的广告。在出站口，每一根柱子上都挂着四块广告板，不断切换着新出的小说或漫画的广告。走出车站，巨大的屏幕播放着新游戏的视频。一切的一切都在告诉你，你已踏上了这一片属于OTAKU的土地。

走在路上，每间隔一段距离就有可爱的女仆在派发着纸巾或者传单。身旁时不时会有传说中的痛车驶过，而最夸张的是，我们目击了《学园默示录》的痛巴士。据说还有痛飞机什么的，日本OTAKU文化的迅猛发展还真是令人瞠目结舌。

在道路两旁有着许多门面不大的店铺，但是一般都有三四层，夸张点的可以到七层。如果要把每一家店都逛完，估计给我一个星期时间都不够。而且，这些店铺都很难说清楚它到底是一家什么店，每一层卖的东西都不一样，新品和中古都有，只能一语以概之“ACG店”了(笑)。

去日本的时候刚好赶上《口袋妖怪 黑·白》发售。然而，当我去秋叶原时，在每一家游戏店都只看到“《口袋妖怪 黑·白》售罄”的消息，不得不感概着“吸钱妖怪”的巨大魅力。虽然任天堂没出展TGS，但是它也没闲着呀。

都说秋叶原的中古物价格便宜，于是我也抱着淘宝的心情走进了一家中古游戏店。感觉上，中古的价格的浮动相当大。以我看到的《Wii FIT》为例，在同一家店里，最贵的和最便宜的之间的差额有3000日元。在中古商品上都会贴着标签，标明商品内包含什么，以及商品的新旧程度等，在选购时心里比较有底。

与我同行的几位小编，在走进中古游戏店后就散开了，开始各自的狩猎。每个人眼里都放着光，扫视着货架上的商品，时不时拿下来仔细看看，之后就带着满足的神情怀抱着战利品去柜台结账。看着小编们如此充满活力的身姿，不禁让我感慨：小编也是人啊！（这不是废话么！）

离开的时候，已是晚上九点。包括我在内的每个人都满载而归，空手而回的估计就只有钱包了。因为秋叶原的店铺大多都是在晚上八点至九点这段时间打烊的，所以就算是想继续逛也没办法。我拖着沉甸甸的口袋，在车站告别众小编，独身踏上回酒店的归途。



日本之行

由于小编们还身负报道TGS的重任，所以他们就先行回国了，留下我在这里继续东游。作为这次免费游的其中一项福利，我也讲讲一些关于旅游的事吧。

讲到日本的山，第一时间都会想到富士山。而这次我就有幸到富士山上去转了一转。富士山景区其实包括了很多东西，而我就去了其中的山中五湖和忍野八海，以及富士山的五合目。

山中五湖，顾名思义，就是富士山中的五个湖。其中有一个名叫西湖，其旁边的树林有着强烈的磁场，不少人就在这当中有去无回。幸好，我去的不是这么可怕的地方，而是到另一个叫山中湖(对，就是这么直白的名字)的地方下榻，泡在温泉中享受了一个宁静的夜晚。

忍野八海，虽然这名字看上去气势磅礴，但只不过是八个池子罢了，有一些还没游泳池大。这地方据说是富士山上次爆发时所制造出来的八个坑，后来不知道为啥里面有水冒出来了，就成了八个池子。最神奇的是，里面有一个池子里有人面鱼！请各位不要联想到那个以恶心著名的游戏上去，这人面鱼只是一条身上斑纹酷似人脸的金色鲤鱼罢了。有不少游客围在那个池子边观望，我也上去凑了回热闹，不过一直找不到就是了……

五合目这个概念，或许大家不是很明白。富士山被分为十个合目，山顶算十合目，而山脚就是一合目，这五合目就处在中间，然而并不是正中间。富士山整个有3776米高，这五合目也有2305米的高度了，已经凌驾于云海之上，跟《海贼王》里的空岛有几分相似。这里本来是眺望富士山顶的最佳地点，然而天公不作美，山上的浓雾一直不肯退去，所以无缘拜见。着实残念啊！

有些人喜欢拿日本的景点跟中国的作比较，觉得日本的景点不如中国的有气势。确实，日本的美不是大气磅礴的美，而是一种精致典雅的美。在日本游玩的最大感受，是舒服。每一个景点都打扫得十分干净，让你赏心悦目。景点的面积都不大，让你不用走得太辛苦。而且日本的服务业更是让你觉得宾至如归。基本上商店里都会有中文的注解，甚至是配备懂中文的店员，即使不懂日文，一路游玩下来也不会有什么问题。



写在最后

各位看到这篇文章的时候，我已经回到中国，回到我平常的生活当中了。这一次的东京之旅是我人生中的一个相当宝贵的经验，能够见识到TGS更是让吾辈眼界大开。希望那些没有被抽中的朋友不要气馁，TGS并不是只有一次！继续支持UCG吧，它也将化为你的翅膀！

文 胜负师 美编 NINA

会场外的舞台 TGS2010 COSPLAY 嘉年华

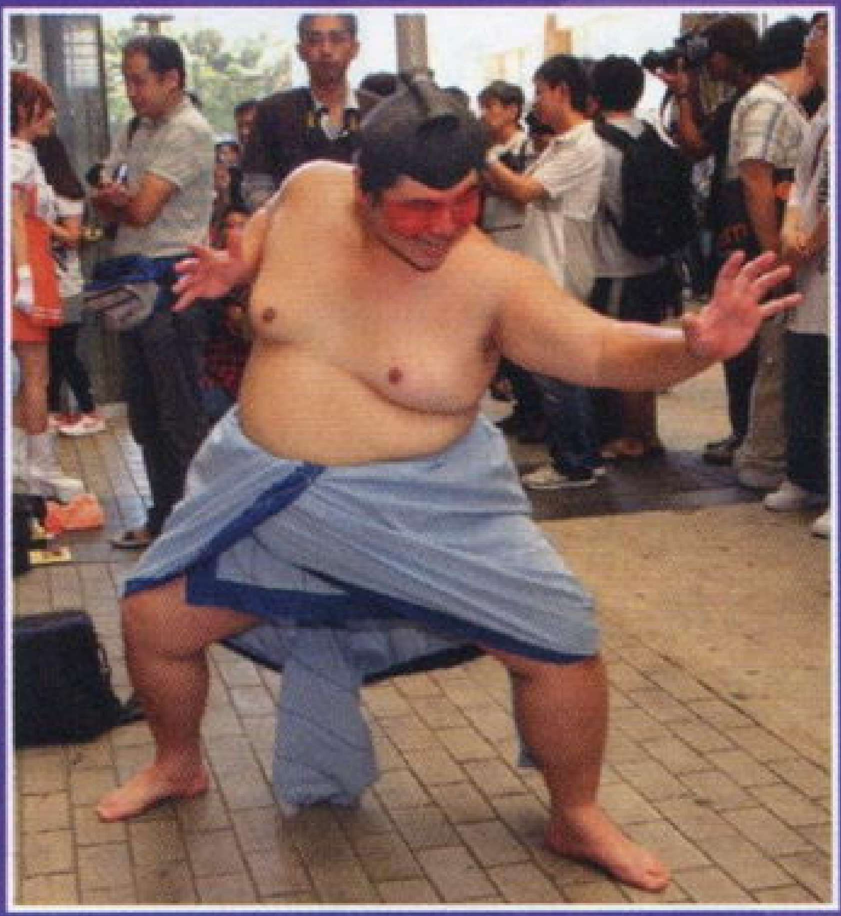
TGS 会场可以说是游梦舞台，而在这个大舞台之外，还有一个小舞台，它在幕张展览中心展厅之间的过道里，它属于 COSPLAY 表演者，属于 COSPLAY 文化。在日本，拍摄 COSPLAY 是件非常费时的工作，出于礼貌与尊重，拍摄者必须排队等候，对于行程紧张的 UCG 东京报道组来说，是否要在 COSPLAY 的拍摄方面花去大量时间就是个让人很为难的事情。好在他乡遇故知，坚定的“油炒饭”、在日本留学的刘天行读者自告奋勇地为我们担当起了一部分 COSPLAY 的摄影工作，把两个相机里的电全部都用完了，非常认真和敬业，这里向他表示感谢。现在就请各位一起来欣赏这次 COSPLAY 派对中的精彩瞬间吧。



▲由 10 名 S 级逃亡忍者组成的秘密组织“晓”个个都是个性突出，实力超群，人气极高，期待在《终极忍者风暴 2》中与“晓”一决高下。



▲虽然“装甲”因为运输关系有点瘪掉了，不过这样扮布兰卡还真是很特别的，印象绝对深刻。



▲这应该算是 COSER 里的特型演员，这体格不扮本田就浪费了。当然，还有严龙、鹰岚等角色可供选择。



▲身高不够，鞋根来凑。对于 COSER 来说这是铁一般的法则。

▼这位奥隆大叔的扮相不错，乍一看有点名越老大的极道风采。



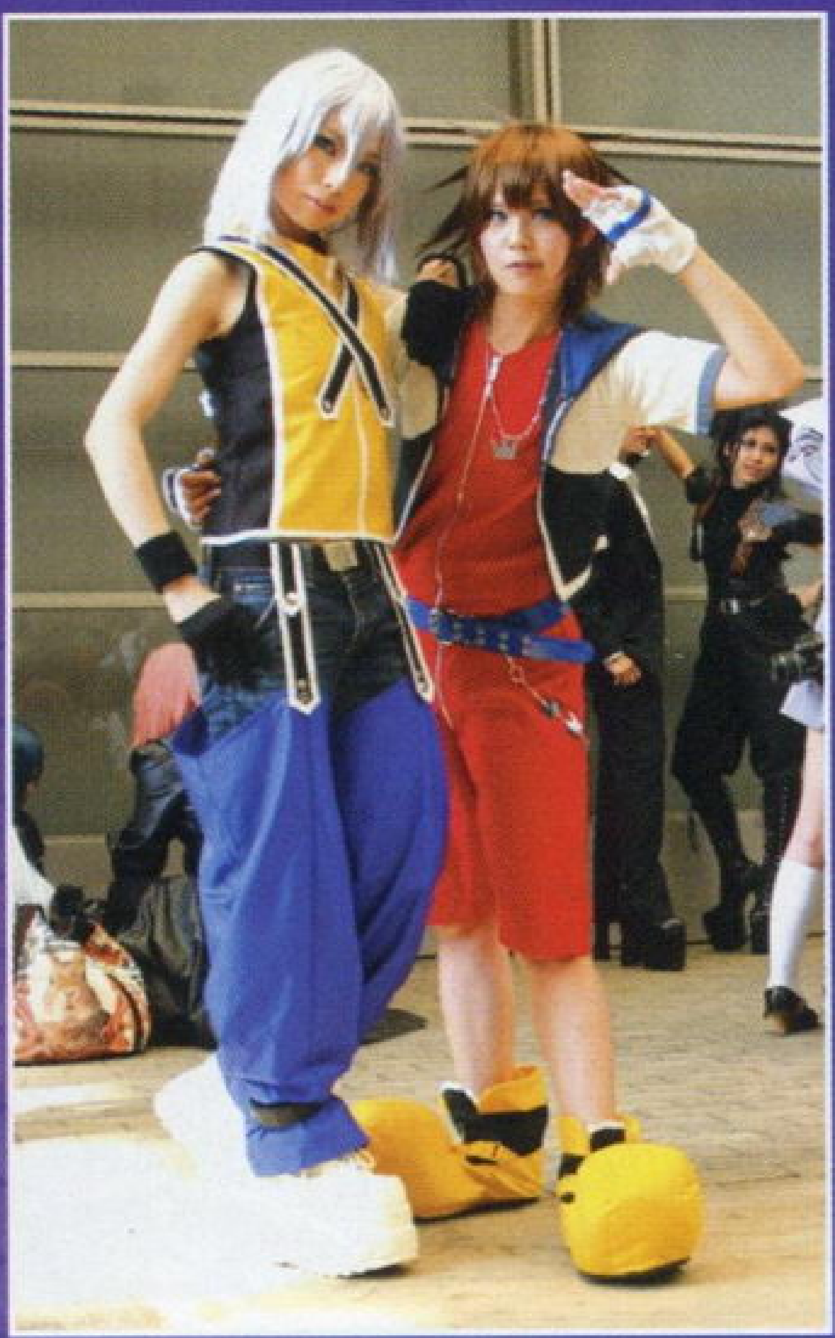


▲这身铠甲有着手工打磨的粗糙感，但却与《怪物猎人》的风格非常契合。



▲可爱的史莱姆塔，有一种想上去把他戳破的冲动。（呵呵，失态了）

▼扮演利库的 MM 长得还挺酷的，女扮男装非常合适。另外，两人的鞋子是亮点。



▶老外 COS 的英雄王有点雷，不过他选的背景不错，有种未来感。





▲这位杰克船长的某几个角度与约翰尼·德普非常相似，曾把小编雷电吓了一跳。



◀楚楚可怜的洋“葱妹”，原来音乐和初音都是不分国界的。



▲非常可爱的厨师猫，大热的天包成这样也难为"他"了。还是"她"？或者是"它"？

▼现在看到但丁哥我就有悲从心头起的感觉。我预言，明年 TGS 会有小混混版但丁的 COSER 出现。





▲女护士和三角头，十分给力的 COS 组合，胆小者估计不敢直视。

▶时至今日，《FF X -2》的 COS 已经算是经典型或冷门型了。





▲特摄英雄的 COS 每年都有，因为蒙面居多，所以对长相没什么要求。



▲今年 COS 中的亮点之一，颇具神韵的 THE BOSS。



▲与 THE BOSS 相比，拿着香蕉吓唬人的斯内克有点儿搞怪，但扮相也不赖。



▲今年又有滑稽的头套党出没，她们这是在盘算着什么呢？



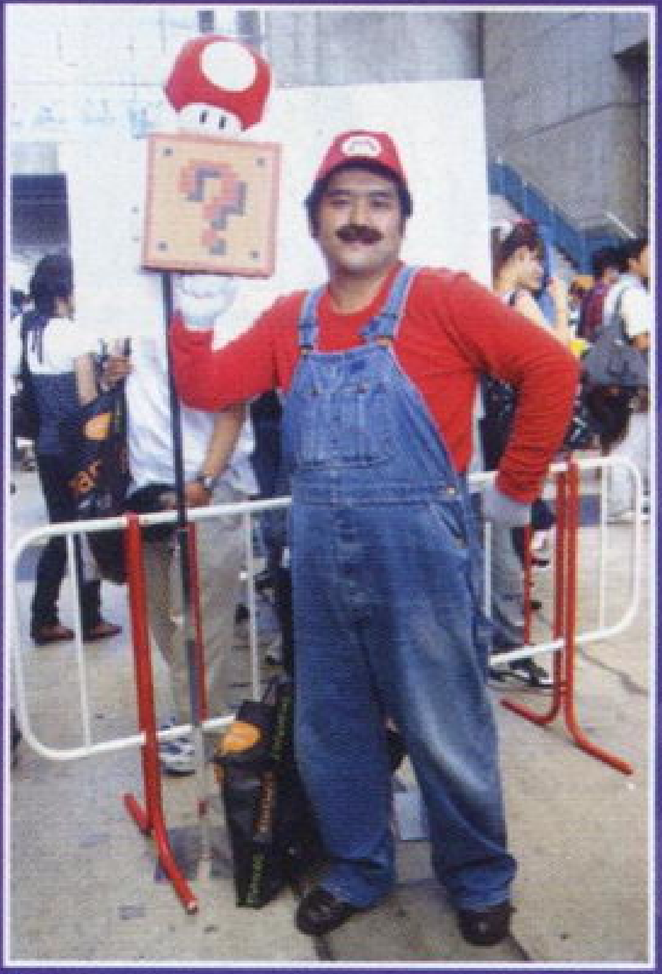
▲长相清秀的妹子，可惜平凡的身材撑不起这身行头。



▲这位魔女姐姐也是今年 COS 中的一个亮点，难得的是她对《猎天使魔女》的了解，因为这套服装是游戏最终弃用的"初期决定稿 B"。



▲一本道 RPG 女性角色 COS 的小聚会，云芳的扮演难度较高，因此只有"一份"。



▲表情憨厚的马大叔，小道具的使用显得很用心。



▲热门的初音 COS，这个还不错，雷人的就不放出来了。

▶一组《FF Ⅳ》的 COS 组合，不过最左边的梅莉尔来凑什么热闹啊？



▶华丽的《怪物猎人》套装组合，顺便说一声，里头有伪娘哦！



文 胜负师 美编 NINA

幻境魅影 TGS2010 SHOW GIRL 相册

梦世界的边缘称之为 LIMBO，本是阴森恐怖的迷失地带，但 TGS 梦想旅程中的“迷失地带”却是流光溢彩，宛如幻境。在这个魅惑之地，有一群被称之为 SHOW GIRL 的年轻女子出没，她们身着盛装，面容姣好，用微笑与热情迎接八方来宾，她们的目的便是让观众能够在她们的领地多驻足片刻。在她们身上会印证多重梦境的时间叠加效果，哪怕只是给她们拍上几张照片，等你回过神来，一整天便悄无声息就这样过去了。

这一次 TGS 的 SHOW GIRL 图鉴应该是收录照片最多的一次，但与筛选前的数量相比依然相差甚远，入选比例约 1：7，这让我在这些照片里“迷失”了好几天！当然，这也正是 SHOW GIRL 的魅力所在，让人流连忘返，心甘情愿地迷失下去……

微笑 Smile

微笑可算是 SHOW GIRL 最基本的职业技能，毕竟要保持一整天迷人的笑容，没有训练有素的脸部肌肉是办不到的。微笑体现的是 SHOW GIRL 的亲和力，对于远道而来的观众来说，看到美女们的笑容，心情也会变得更加愉快吧。个人觉得今年 TGS 笑容最迷人的当属 Konami 和育碧小姐，不知您的看法是否与我们一致呢？

















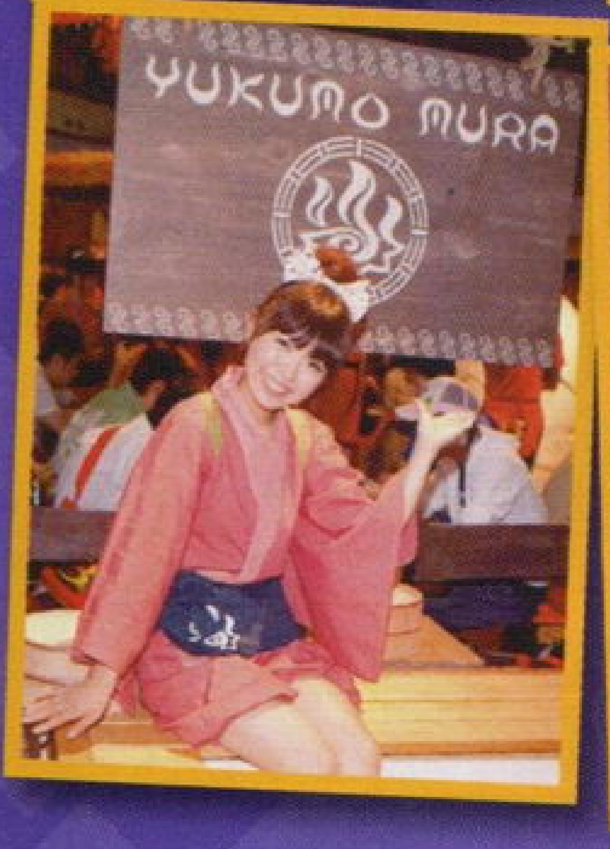
















活力 Energy

对于现场观众来说，满会场转悠是件相当累人的事儿，无休止的排队也会让人疲惫与烦躁。这个时候，那些充满动感的 SHOW GIRL 就会充当起加油打气的应援角色，用她们无敌的青春与活力去感染身边每一个人。今年因为以体感为主打，活力四射的微软 SHOW GIRL 们便成为其展台的一大特色，平均素质也令人称道。





恬静 Tranquil

并不是每一个 SHOW GIRL 都会在镜头前摆出“官方笑容”，也并不是每一个展台小姐都需要有夸张的肢体动作，她们中的一些人在纷繁的会场环境中始终保持一份平静与淡定，即便面对闪光灯，也会以自然简约的表情泰然处之。这是她们与众不同的地方，也为她们赢得了并不低于微笑派与活力派 SHOW GIRL 的人气。





华美 Gaudiness

服装对于 SHOW GIRL 来说非常重要，因为只有根据展会需要穿戴特殊服饰时，她们才会被称为 SHOW GIRL。有些 SHOW GIRL 的衣着就更特别了，与体现厂商特色的统一装扮不同，更倾向于具体的游戏特色，类似于官方 COSPLAY，华丽异常。华服出场者大半来自世嘉旗下，世嘉小姐的少数精锐战术在本次 TGS 上很成功。













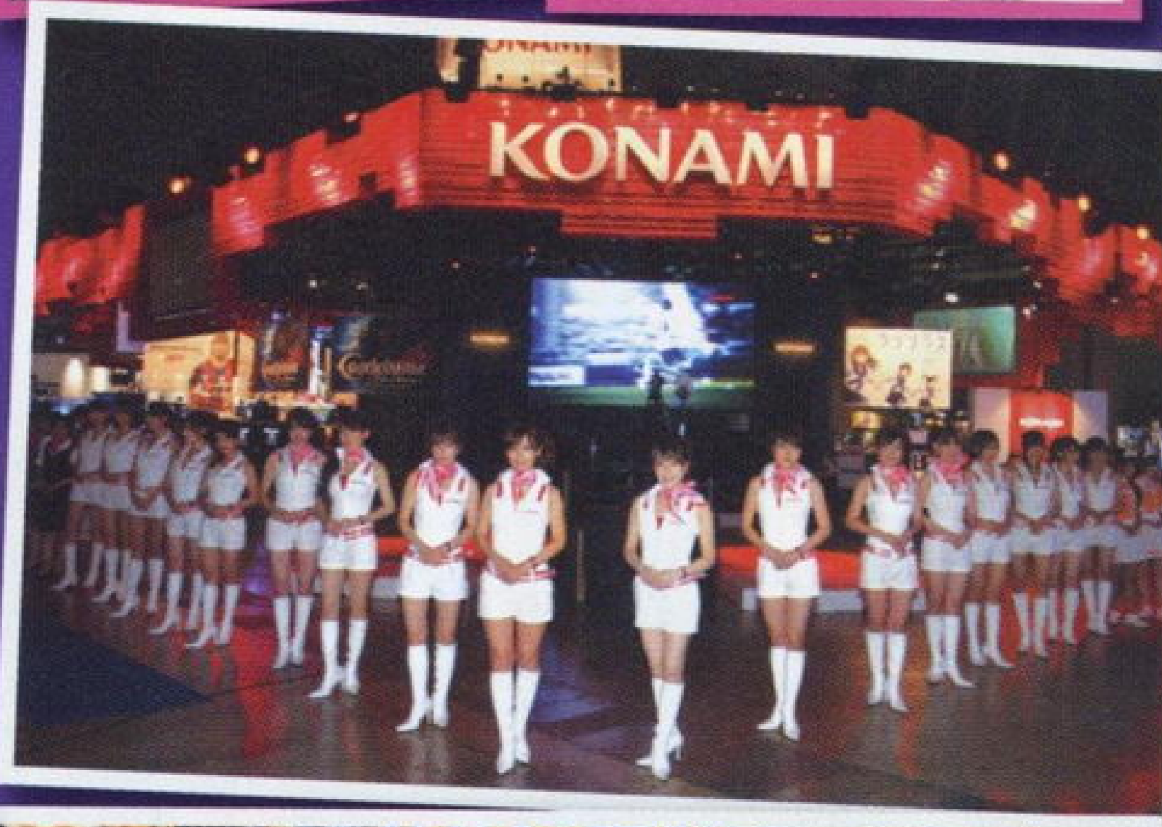




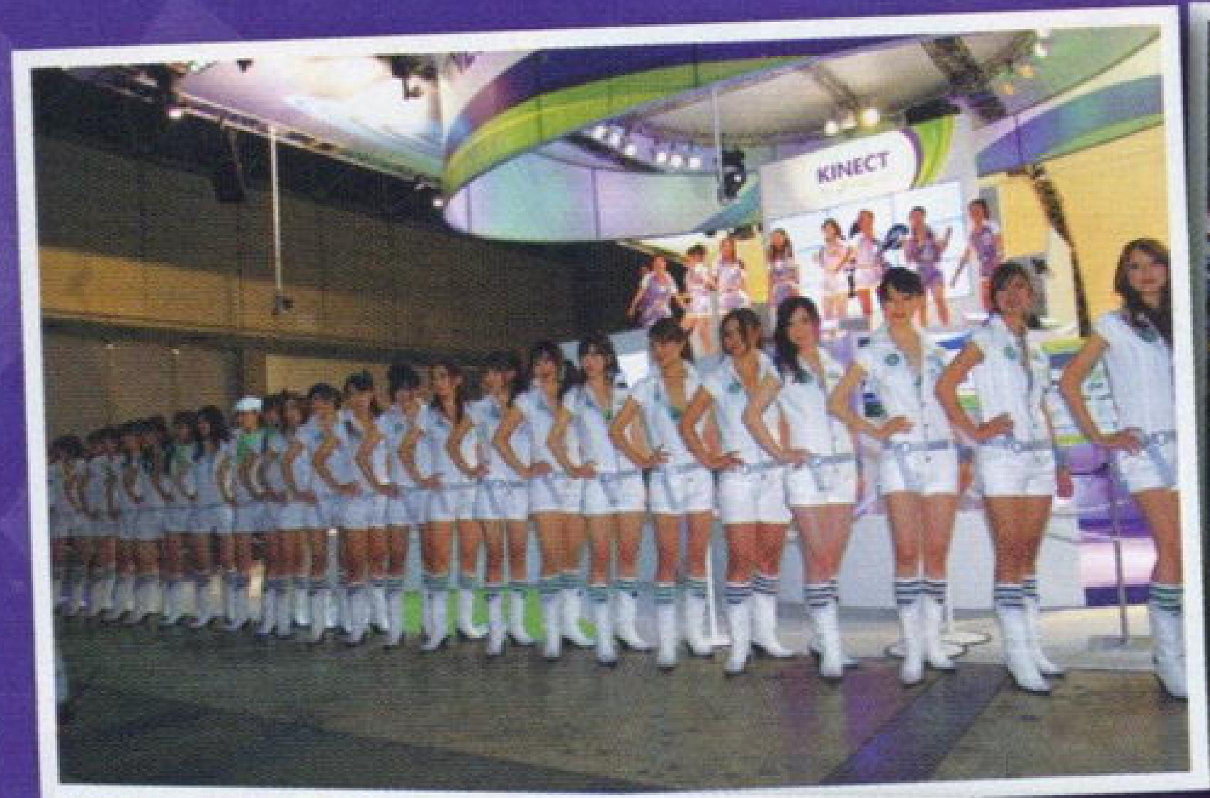


谢幕 Curtain Call

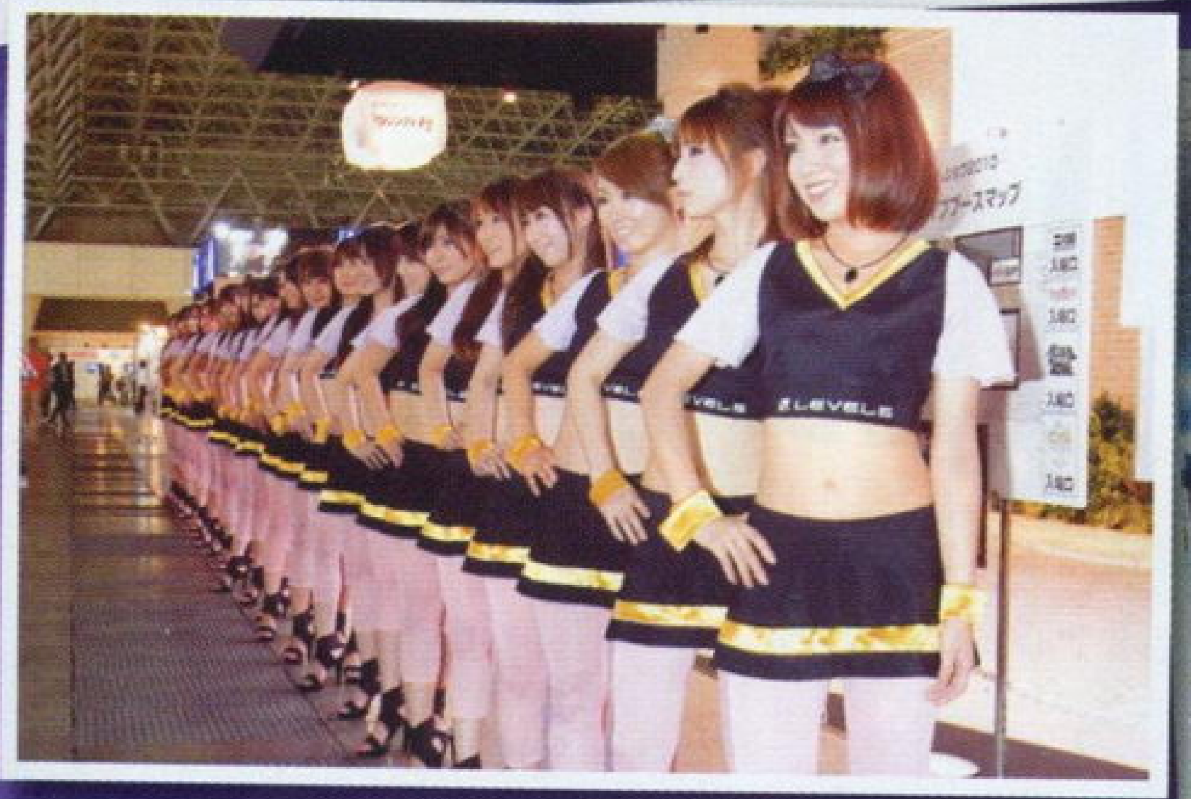
说起 TGS 每天结束时的厂商谢幕，不少人会想起索尼的人海战术，黑白两色的 SHOW GIRL 一字排开，一眼望不到边。不过 SCE 小姐重量不重质的缺点也很明显。最近几届的 TGS，不少厂商也在谢幕方面做起了文章，除了与索尼针锋相对的微软，PC 厂商 Gamania 今年的表现也让人意外。从此谢幕将不再是一两个大厂的专利。













休憩 Relax

SHOW GIRL 的工作环境嘈杂，又不断有观众进出展区，需要指导、解讲或拍照留念，因此几乎一刻也不能松懈，十分辛苦。事实上，在休息和非工作时间，SHOW GIRL 们的表现会更加放松、更加自然。这次是我们多年以来第一次有机会走进后台，去拍摄 SHOW GIRL 的另一面，一起感受一下她们的可爱、风趣与快乐吧。







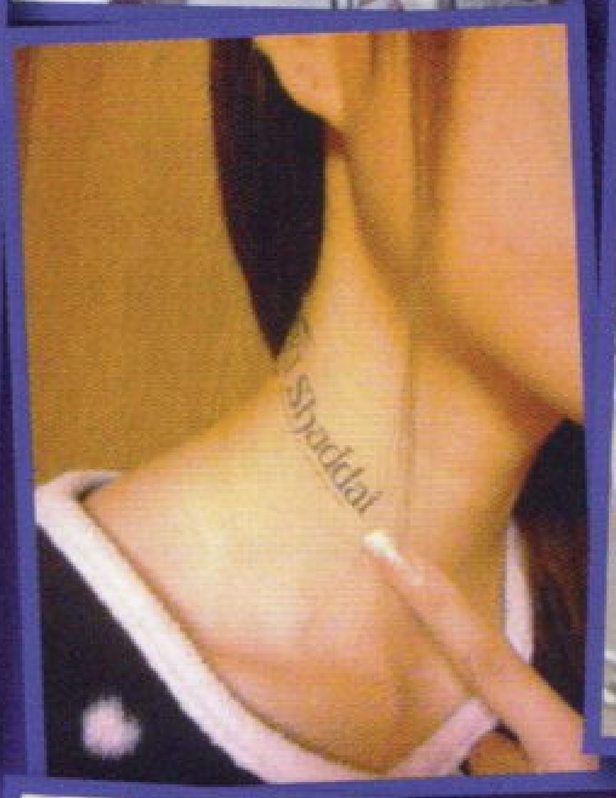

























体验次世代的高清体感
PS MOVE第一手游玩报告

文 八重樱　美编 一刀

PS MOVE动态控制器 各部位图解

9月15日，让玩家期待已久的PS MOVE终于对公众掀开了它神秘的面纱，虽然几百人民币的售价与并不令人心动的首发游戏让不少玩家都选择了暂时观望，但这并不妨碍大家对这套索尼叫板任天堂的体感设备倾注关注的热情。编辑部也有幸第一时间从香港索尼官方手中获赠一套PS MOVE，随即全体编辑便拥挤在只有十平米空间的游戏室中，玩得热火朝天不亦乐乎。尽管在PS MOVE发售前，各小编对索尼步上任天堂后尘的做法都各持己意，其中也有一些比较消极的言论，但从大家争夺手柄的狂热劲头儿来看，某些小编似乎有口嫌体直之嫌呢^_^。由于在256期的UCG中，八重樱已经给大家带来了不少试玩体验，所以在本期的PS MOVE专题报道中，将不再以游戏内容为主，而是侧重于对比PS MOVE和Wii在游戏体验性方面的差别，想必这也是玩家们目前最感兴趣的内容吧? OK，废话少说，下面就进入大比拼环节，让小编通过亲身体验来告诉大家，同为体感，PS MOVE和Wii哪个更具优势与发展前景吧!

正面
实物尺寸

背面



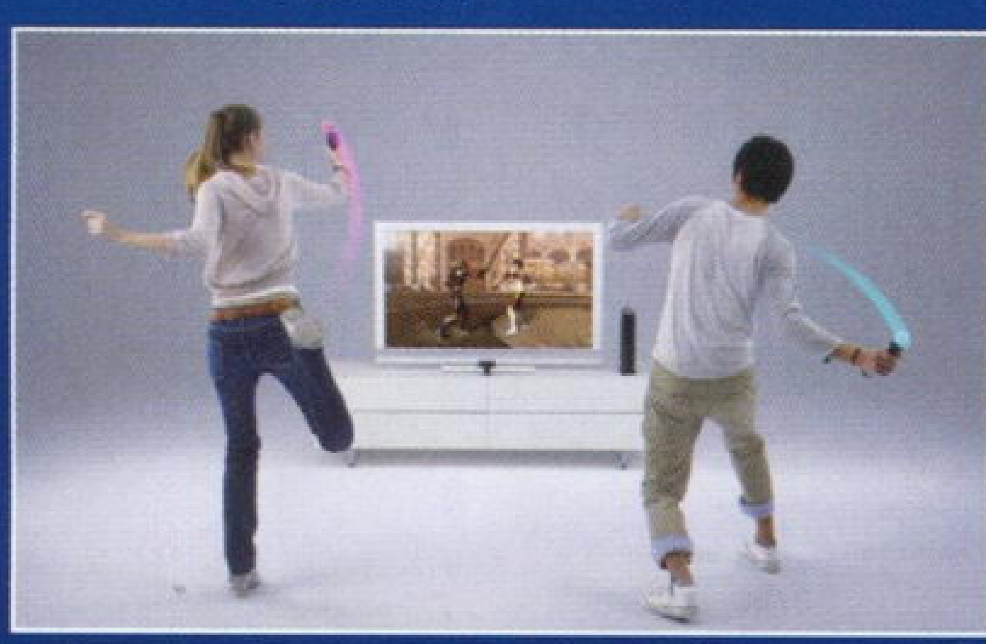
PS Eye





[体验 PS MOVE 手感]

外观与手感是玩家们在认识一款体感设备时的第一印象，而第一印象往往就决定了玩家对它的态度是喜还是恶。虽然外观上PS MOVE动态控制器要比Wii遥控器长出一截（大约就是头顶那颗圆球的直径），但如果将精确增强器Wii Motion Plus也考虑在内的话，两者间的差别就不甚明显了。而握在手中后的感觉，则可以用天差地别来形容。在256期中，小编就曾提到，PS MOVE在设计时参考了大量人体工学的资料，因此将这支控制器握在手中时，可以感觉到它身体上的每一条弧线都可以和手掌完美贴合，不会有任何不适感，玩家也不需要去花费多余气力即可握紧它。但Wii遥控器采用的是棱角分明的设计，握起来能感受到拐角处对手掌施加的压力。以前由于没有对比，所以玩家对Wii遥控器的手感还没有太多抱怨，而现在有机会摸到PS MOVE之后不得不承认，任天堂在设计方面的确还存在着很大的改进空间。



PS MOVE巡览控制器 各部位图解





PS MOVE动态控制器集合了PS3手柄上的□、△、×、○这几个经典按键，并增设了MOVE键和T键，几乎所有按键都集中在控制器的上半部，而不像Wii遥控器那样是均匀分布于控制器上。实际上这一设定略显鸡肋，因为在操作大多数体感游戏时，我们所能用到的仅仅是MOVE键和T键，四个经典按键被使用到的次数屈指可数，与其这样，还不如像Wii那样将它们整合到一起更方便。PS MOVE巡览控制器也同样存在着按键过多的问题，你不但可以在正面看到十字按键和类比摇杆，还能看到单独设立出来的×键、○键和PS HOME键，背面甚至还有L1和L2。索尼如此设计或许是想让PS MOVE不只停留在休闲娱乐类游戏的水平上，一些操作复杂的核心向游戏也同样能够胜任，但在实际操作中却让刚刚接触PS MOVE的玩家有手忙脚乱不知道该按哪儿的感觉。况且，细心的读者应该已经察觉到，这两支控制器在功能上存在着一定的重复，既然巡览控制器不是标配，那么只需将必须按键集中于动态控制器上即可，如此设计确有画蛇添足之嫌。

PS MOVE双手的控制器与Wii相比的另一优势在于两者间不需要依靠数据线连接，玩家可以放开了手脚去做大幅度的肢体运动，而再也不用担心是否会把线扯坏。另外由于PS MOVE的控制器使用的是内置锂电池，在重量上也要比Wii略胜一筹。不过这并不意味着玩家在游戏时能少一些疲劳感，实际上MOVE游戏的运动量与Wii相比是有过之而无不及的，这点在下文中会有详细说明。

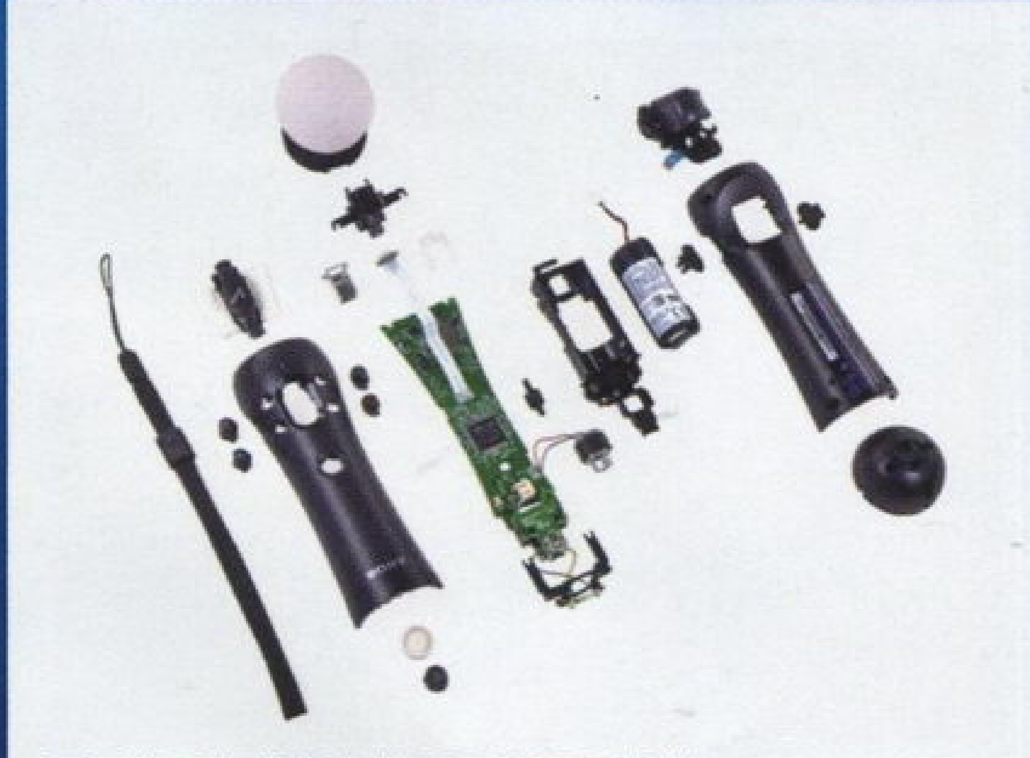


[体验 PS MOVE | 精准度]

精准度恐怕是所有玩家最为关心的问题，精准度的优劣将直接决定玩家能否得到舒适的游戏体验，而在对比这两款体感设备的精准度之前，请允许小编先针对PS MOVE和Wii的工作原理加以简单的阐述。

先来说一说Wii。Wii当初就是凭借着指向定位和动作感应这两条设计打破了传统游戏手柄的束缚，将玩家引领进了体感游戏的新领域内。其运作原理并不算太复杂，开启游戏机前我们需要在电视机前放置一条长约20cm的感应棒，感应棒内置多枚红外LED，它们会从游戏机启动那一刻起持续向四周释放红外光线。而在Wii遥控器内的三轴加速度传感器在捕捉到这些光线后即会建立出遥控器此时距离电视的距离、以及在三轴空间中的动作变化等相关数据，并将其通过蓝牙反馈给主机。最初Wii控制器采用的是三轴感应，但随着匹配游戏的不断发售，任天堂开始逐渐认识到，在一些需要精准复杂操作的体感游戏中，三轴是无法达到令人满意的效果的，因此在2009年6月25日，任天堂推出了扩展设备Wii Motion Plus。Wii Motion Plus也可视为是个独立的三轴加速度传感器，它与Wii控制器组合后就能实现六轴体感效果，从而令操作的精准度大幅提升。

PS MOVE的操作原理却与Wii恰恰相反。Wii的工作方式有点像是镜子，存在着一个垂直反射的原理，而PS MOVE则是通过位于电视前方的摄像头PS Eye来追踪动态控制器顶端光球的运动轨迹，同时动态控制器内部还内置有3轴加速度传感器、3轴陀螺仪传感器和3轴地磁传感器，三者结合能令PS MOVE做出相当准确的动作识别。



■国外玩家拆解出的PS MOVE零部件。



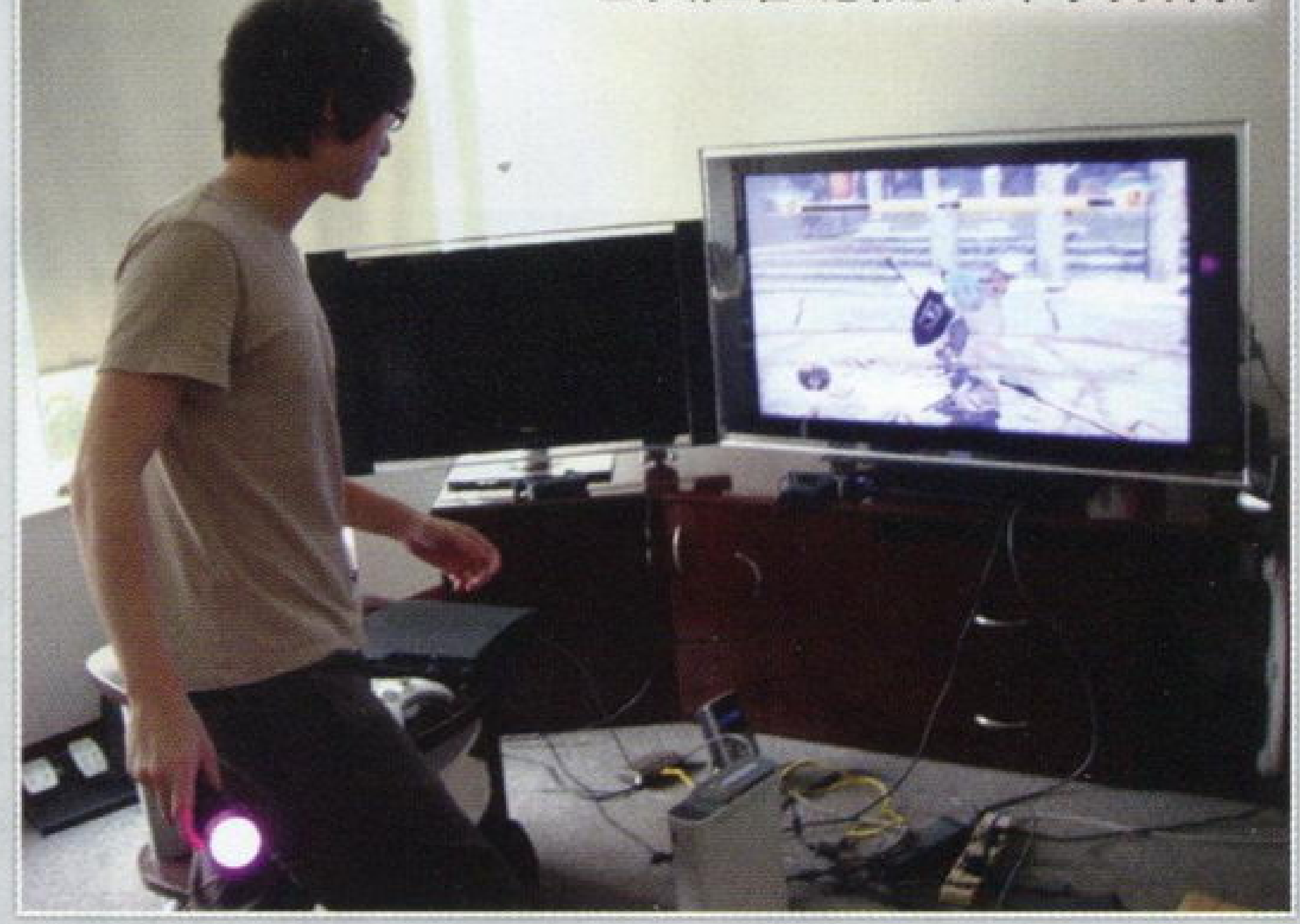
■《Wii Sports 运动胜地》风格偏向于卡通系。

从实际体验来看，6轴的PS MOVE在操作性与精准度方面的确要胜于Wii一筹。就以Wii Motion Plus首发时的同捆游戏《Wii Sports 运动胜地》和PS MOVE的首发同捆游戏《运动冠军》来做对比，虽然在Wii Motion Plus的辅助下已能胜任《Wii Sports运动胜地》中相对复杂的操作，但对于动作精准度和力道的要求却并不严格，只要做个大概就能达成动作判定，玩家能够轻松赢得比赛，也适合全家老少同乐。但《运动冠军》无论是从人物建模再到操作手感都会让玩家产生身临比赛现场的真实感，例如挥拍击球时，出拍的速度以及角度都会影响到球的路线，"无脑打法"在本作中是无法适用的，玩家需要不断在比赛中积累经验和技巧，才能克敌制胜。

《运动冠军》中备受各小编们青睐的比赛项目就是剑术比拼了。这项运动类似于古罗马竞技场中角斗士们的决斗，双方各持一剑一盾，于圆形场地内展开殊死拼杀。对手的一招一式都狠劲十足，被抽上一记轻则也会损失20%的HP，更可怕的是被击倒在地后对手往往还会跃起追加强力的下压攻击，一连串攻击下来可能连还手之力都没有就被活活屈死，感觉颇为野蛮。众编刚开始时都没料想到一款体感运动游戏居然也会如此高端，上手后自然是被虐得很惨，而这恰恰激发了大家的熊熊斗志，在一次次的挑战中甚至诞生了一些相当猥琐的打法——先用盾朝对手轻推，引诱他由持盾的防御状态转为举剑的攻击状态，就在他卸下防御的一瞬间迅速自上而下挥动动态控制器就可以给对手来个当头一棒，速度够快的话还可产生眩晕效果。剑术比拼结合了反应能力与速度感于一身，玩家要一边防御躲避敌人的猛烈进攻，一边寻找任何转瞬即逝的可乘之机加以反击。另外，由于挥动动态控制器的速度将直接决定伤害值的大小，因此几场比赛下来难免会汗流浃背外加手臂酸痛，疲劳度是远超《Wii Sports 运动胜地》的击剑项目的。

除《运动冠军》外，小编们还试玩了《功夫滑仔》、《一起来聚会》、《化解危机 毁灭风暴》、《无限回廊II》等多款MOVE游戏的试玩版，游戏本身倒并没有给小编们留下什么负面印象，正如上文所述，有索尼出众的技术实力护航，PS MOVE的表现肯定有着不少可圈可点的优点。如果说PS MOVE与Wii相比有哪些明显劣势，就在于它对于摄像头的摆放位置有着相当严格的要求，如果不将摄像头的角度调整好，会导致动态控制器无法被正确识别，进而令操作受到严重影响。这是因为PS MOVE没有将摄像头与传感器整合到一起，所以任何一个出现偏移对游戏都会有较大影响，反之Wii由于都集成在一个手柄内，因此要求就随意许多了。当然，也不是所有的MOVE游戏都需要如此精准的操作，像《功夫滑仔》这种校准起来就要相对容易一些。另外，PS MOVE也不可避免地有轻微延迟现象，好在延迟只会出现在快速挥动动态控制器的时候，对游戏影响不大。

■小编正在《运动冠军》中与对手搏杀。





▲或许未来的某一日，如此场面可以成真。

总的来说，PS MOVE的表现虽谈不上惊艳四射，但也没有低于众编心中的底线，按照分数来计算的话，至少还是可以拿到70分的。但是由于Wii已经发售数年，体感游戏早已融入玩家们的日常生活，对于此刻才问世的PS MOVE来说，"没有明显亮点"恐怕正是它的最大缺点所在吧。再加上索尼过度将"精准操作"当做一大卖点来炒作，也使得MOVE没办法像Wii那样一上来就吸引Light User的注意，而它目前又缺乏面向核心玩家的优秀新作，处于一个比较尴尬的境地。索尼究竟是真的打算在体感游戏市场从独霸一方的任天堂口下生生抢来一块肥肉，还是如微软高层所说那样"根本不关心MOVE的死活，只是为了来挡一挡Kinect的风头"，一切就要看今后他们会为PS MOVE铺出怎样一条发展之路。小编在此也建议读者们还是应先观望一段时间再做决定，毕竟今年下半年势必免不了一场游戏体感设备的混战，老资格的Wii、强调精准操作的PS MOVE以及彻底解放玩家手脚的Kinect，究竟哪方会在这场战争中笑到最后，仍未有定数。

PlayStation®
游戏专页

随着万众期待的 PlayStation®Move 正式发售，更多支援游戏亦陆续登场！率先登场的游戏包括拥有 1080p 高清图像的《Flight Control HD》，动态控制器变成飞机驾驶杆，让玩家一尝降落飞机的乐趣。在 Tumble 您则要利用形状千变万化的方块建立高楼，挑战地心吸力的极限。PlayStation®Store 更提供 Sports Champions 的体验版下载！还坐着玩游戏？是时候动起来了！

PS电玩大本营

http://asia.playstation.com

新浪微博

《PS 电玩大本营》

提醒大家，我们已成立了名为《PS 电玩大本营》的微博户口，想紧跟 PlayStation 最新最热话题及获得定期送出的神秘礼物的话，记得快点来关注我们吧！

http://t.sina.com.cn/psasia

东京游戏展 3D+PS Move 大热

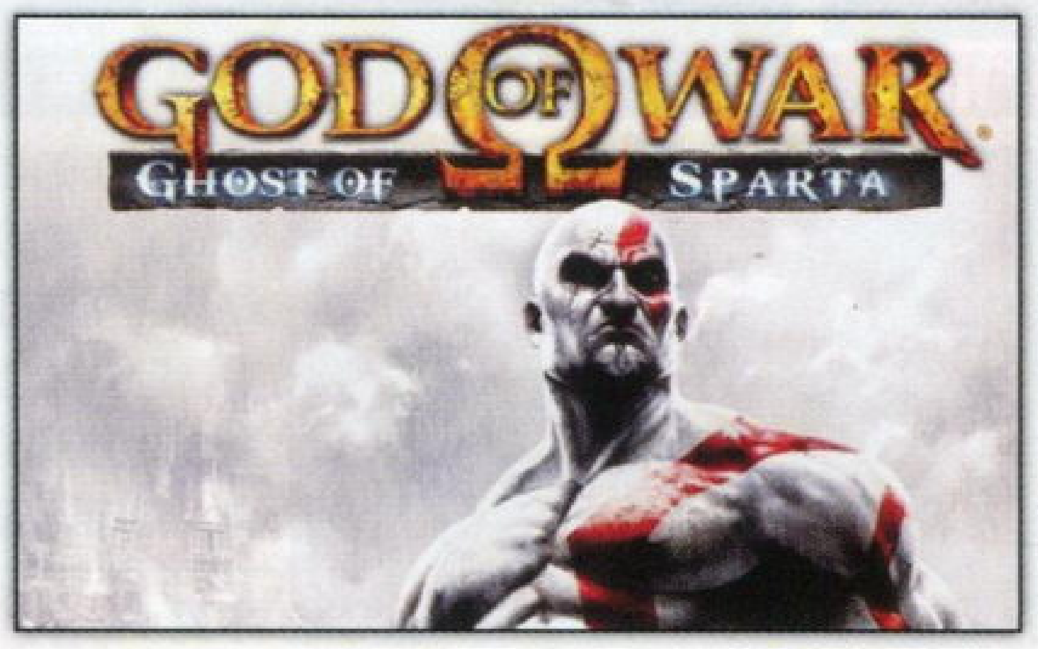
今年东京游戏展于 9 月 16 日至 19 日举行，作为其中一个最大参展商，PlayStation 今年的摊位依然人头涌涌，其中期待已久的《GT5》提供现场试玩，专业赛车椅配合 3D 立体画面，吸引大量人群排队试玩！另外，场内另一焦点是一系列同时支援 PS Move 及 3D 操作的游戏，包括全球大卖的 FPS 游戏《KILLZONE 3》、拳击游戏《肉弹》、可爱宠物游戏《EyePet》、网球游戏《Power Smash 4》、智力积木游戏《Tumble》等等，同场还有大人小朋友都钟意的《LittleBigPlanet2》、9 月 22 日推出的 PSP 版《人中之龙》、万众期待的《MHP 3rd》等等供免费试玩，单看游戏清单已感觉到 PlayStation 未来大作多不胜数，下半年绝对令玩家期待！期待今年 12 月香港湾仔举行的亚洲游戏展可以一次玩齐以上作品吧！





Plus 会员优先试玩

由即日起至 9 月 28 日，PlayStation Plus 会员可免费优先试玩《战神 斯巴达幽灵》(God of War™: Ghost of Sparta) 试玩版。这次的故事设定于《战神》(God of War®) 之后，道出奎托斯成为战神后发生的故事。PS Plus 的新优惠期由即日至 10 月 19 日，全新试玩游戏还有《全喵推杆高尔夫》（中英文合版）、一系列免费游戏和道具等。



God of War™：Ghost of Sparta

游戏平台：PSP®　游戏语言：英文

全新 PlayStation®3 相片播放程序“Play Memories”



PS3 除了用作玩游戏外，其多媒体娱乐内容更是令用户爱不释手的实用功能。最近 Sony 推出了 PlayStation®3 的全新相片整理、播放程序“Play Memories”，只要配合使用 3D 电视 3D BRAVIA，便能立体放映用支援立体相片的相机（“Cyber-shot” DSC-TX9，DSC-WX5、“α” NEX-5，NEX-3* 等）拍摄的相片。另有多角度、全景阅览模式，令您彷如置身相片中，重温美好回忆。“Play Memories”程式由 9 月 16 日起在 PlayStation Store 免费下载。

* 必须安装 PlayStation® 3.4 以上系统软件

3D+PS Move 最温馨的中秋活动

PS Move 于 9 月 15 日正式登场，相信不少粉丝已经购买，准备中秋节假期尽情玩乐。为令小朋友们都可以感受到 PS Move 的魅力，9 月 18 日 PlayStation 与 SONY 合办一个有得玩又有得吃的中秋活动，由 20 多位 SONY 义工率领 40 位由救世军儿童中心招募的可爱小朋友，一起到屯门释慧文中学参加这个中秋节活动。现场提供了两部载有 PS Move 游戏《Start the Party》的 PS3 给一众小朋友试玩，各人更合力完成了一个充满意义的创举——每人一笔，用 PS Move 完成一幅创意中秋画作！小朋友用 PS Move 控制器手舞足蹈画小猪、火箭、八爪鱼等，充份发挥创意及团体力量；其后又一起善用回收物品例如汽水罐等制作成中秋玉兔，令现场笑声不绝，提早欢度了温馨的中秋节！小朋友出席活动后更获赠由中华厨艺学院制作的月饼及 PlayStation 精品留念，满载而归！提醒已选购 PS Move 的你，除了和朋友玩以外，也可以藉 PS Move 与家人联谊增进感情呢！





一共 12 款！亚洲区限定《前线任务 进化》Avatar

机动兵器“Wanzer”激战的第一人称射击游戏《Front mission evolved》推出了一共 12 款的 Avatar，全部亚洲区限定，包括人物角色和各种徽章的设计。看厌了现在的 Avatar？是时候换换新意了！



全新 PlayStation®Move 活动空间，Let's move!

全新 PlayStation®Move 活动大厅在 PlayStation®Home 开幕了！进入空间后，您先要做出和墙上的图画一样的动作，获取特制 PS Move 服装。换上了 PS Move 服装的 Avatar 会被传送到一个充满派对色彩的空间。玩家可参加“Make your Move”游戏，和其他 3 名玩家一同按照萤幕的指示在限定时间内做出正确动作，挑战大家的合拍性。只要连续做出正确动作 5 次以上，便可获得限定奖赏。Let's move!





SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

"♙","PlayStation","ΔOXO"and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
"◉" is a registered trademark of Sony Corporation.

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2010 年 8 月 30 日～2010 年 9 月 5 日

排名	游戏	发售 / 厂商 / 类型	销量	平台
➡ 1	狩猎日记 暖洋洋的猫猫村 モンハン日记 ぽかぽかアイルー村	■2010 年 8 月 26 日发售 ■Capcom ■模拟经营	◆本周 88405 套 ◆累计 344481 套	PSP
⬆ 2	Wii 聚会 Wii パーティ	■2010 年 7 月 8 日发售 ■Nintendo ■益智	◆本周 55837 套 ◆累计 915569 套	Wii

3 NEW 银河战士 另一个 M Wii

メトロイド アザーエム

■Nintendo ■2010 年 9 月 2 日发售■动作■6800 日元



本作的剧情发生在《超级银河战士》和《银河战士 融合》之间，玩家可以更好的了解萨姆斯离开银河联邦军队的理由以及上司亚当牺牲的真相。游戏大胆地加入了和之前作品完全不同的要素，使游戏的玩法和风格都和前几作有明显的区别，新老玩家都能在本作中找到乐趣。

本周：45 398 套　累计：45 398 套

排名	游戏	发售 / 厂商 / 类型	销量	平台
⬇ 4	皇牌空战 X2 联合突击 エースコンバット X2 ジョイントアサルト	■2010 年 8 月 26 日发售 ■NBGI ■射击	◆本周 27560 套 ◆累计 85345 套	PSP

5 NEW 死神 Bleach 灵魂升温 7 Wii

BLEACH ～ヒート・ザ・ソウル 7～

■SCE ■2010 年 9 月 2 日发售■格斗■4980 日元



让原作中的大量人气角色汇聚一堂，展开一场场梦幻对决是游戏的最大卖点。和系列一样，本作的系统同样经过大幅度的改革。游戏使用了二对二交换制双人战斗系统，在游戏中玩家的体力只要还有剩余，就可以任意交换参战角色战斗，这种改变使游戏增加不少战略性。

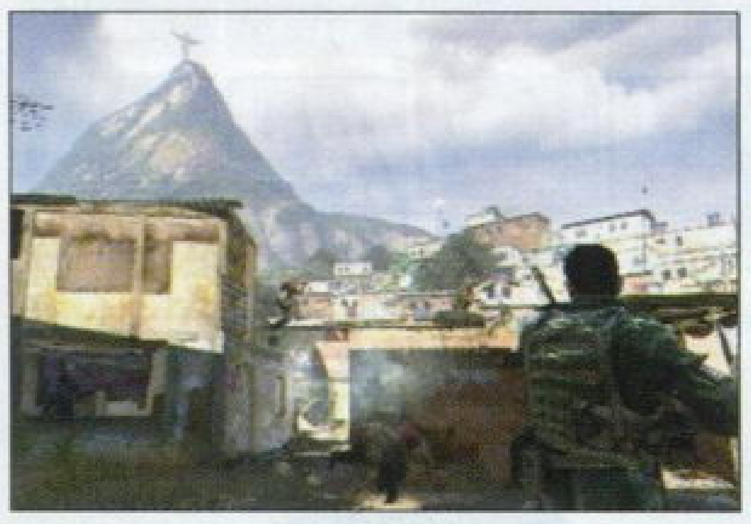
本周：25 374 套　累计：25 374 套

排名	游戏	发售 / 厂商 / 类型	销量	平台
⬆ 6	超级马里奥银河 2 スーパーマリオギャラクシー2	■2010 年 5 月 27 日发售 ■Nintendo ■平台动作	◆本周 11933 套 ◆累计 809231 套	Wii
⬆ 7	绘心教室 DS 绘心教室 DS	■2010 年 6 月 19 日发售 ■Nintendo ■益智	◆本周 10248 套 ◆累计 166411 套	NDS
⬇ 8	闪电十一人 3 世界的挑战 火花／爆破 イナズマイレブン 3 世界への挑战! スパーク・ボンバー	■2010 年 7 月 1 日发售 ■Level-5 ■角色扮演	◆本周 10022 套 ◆累计 826976 套	NDS

9 NEW 使命召唤 现代战争 2（廉价版）PS3

コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア 2（廉价版）

■Activision Blizzard ■2010 年 9 月 2 日发售■主视角射击■3800 日元



凭借原作的高人气，厂商推出廉价版继续扩大销量也是情理之中的事。而 3800 日元的超低价格确实也吸引不少系玩家购买。游戏中的电脑 AI 使用了“动态 AI”系统，电脑控制角色的行动路径会根据玩家的行动而做出不同反应，使玩家每次面对的占据都会有所不同。

本周：9 162 套　累计：9 162 套

排名	游戏	发售 / 厂商 / 类型	销量	平台
⬇ 10	异世纪传说 R Another Century's Episode R	■2010 年 8 月 19 日发售 ■NBGI ■动作	◆本周 8880 套 ◆累计 257083 套	PS3

由于没有什么冲击市场的大作发售，《狩猎日记 暖洋洋的猫猫村》以 8.8 万份的销量继续占据榜首。由于游戏主角艾鲁猫的形象过于可爱，因此吸引了大批平时对游戏不感冒的女玩家青睐。《银河战士 另一个 M》则以 4.5 万份的成绩排在第 3 位，比前作《银河战士 3》的首周销量高出 1.1 万份，根据任天堂的调查，购买本作的玩家大多数都是年龄在 30 岁左右的中年人，这不得不令人对传统动作游戏的前景感到担忧。

2010 年 9 月 6 日～2010 年 9 月 12 日

1 NEW 海贼王 巨人之战 NDS

ワンピース ギガントバトル

■NBGI ■2010 年 9 月 9 日发售■动作■4800 日元



本作是以人气动漫作品《海贼王》为题材制作的一款乱斗类游戏，游戏收录了原作中大部分的重要角色，不同的角色所拥有的必杀技和能力也各不相同，玩家可以依照自己的喜好组成海贼团和敌人战斗。通过无线联机功能，玩家也可以使用自己培养的角色和朋友进行一场乱斗。

本周：131 854 套　累计：131 854 套

排名	游戏	发售 / 厂商 / 类型	销量	平台
⬇ 2	狩猎日记 暖洋洋的猫猫村 モンハン日记 ぽかぽかアイルー村	■2010 年 8 月 26 日发售 ■Capcom ■模拟经营	◆本周 55569 套 ◆累计 400050 套	PSP
⬇ 3	Wii 聚会 Wii パーティ	■2010 年 7 月 8 日发售 ■Nintendo ■益智	◆本周 44908 套 ◆累计 960477 套	Wii
➡ 4	皇牌空战 X2 联合突击 エースコンバット X2 ジョイントアサルト	■2010 年 8 月 26 日发售 ■NBGI ■射击	◆本周 12667 套 ◆累计 98012 套	PSP
⬇ 5	银河战士 另一个 M メトロイド アザーエム	■2010 年 9 月 2 日发售 ■Nintendo ■动作	◆本周 11239 套 ◆累计 56637 套	Wii
➡ 6	超级马里奥银河 2 スーパーマリオギャラクシー2	■2010 年 5 月 27 日发售 ■Nintendo ■平台动作	◆本周 9827 套 ◆累计 819058 套	Wii
➡ 7	绘心教室 DS 绘心教室 DS	■2010 年 6 月 19 日发售 ■Nintendo ■益智	◆本周 8172 套 ◆累计 174583 套	NDS

8 NEW 维他命 X 进化 加强版 PSP

VitaminX Evolution Plus

■D3 Publisher ■2010 年 9 月 9 日发售■文字冒险■4800 日元



本作是 2008 年 3 月 27 日在 NDS 平台上发售的《维他命 X 进化》的强化移植版，除了把画面比例调整为 16：9 和追加大量语音外，游戏的插画也由原画家前田浩孝重新绘制，并追加了 21 个新事件，合计将会达到 116 个事件，可谓诚意十足，喜好恋爱游戏的女玩家不要错过本作。

本周：7975 套　累计：7975 套

排名	游戏	发售 / 厂商 / 类型	销量	平台
⬇ 9	闪电十一人 3 世界的挑战 火花／爆破 イナズマイレブン 3 世界への挑战! スパーク・ボンバー	■2010 年 7 月 1 日发售 ■Level-5 ■角色扮演	◆本周 7640 套 ◆累计 834616 套	NDS

10 NEW 战国绘札游戏 不如归 大乱 PSP

战国绘札游戏 不如归 大乱

■Irem ■2010 年 9 月 9 日发售■桌面棋牌■4800 日元



本作是一款卡片与战略相结合的棋牌游戏，游戏的进行方式比较特殊，玩家需要从牌组中抽卡并设置在场地上，并控制我方单位和敌人交战，最终达到攻陷敌人阵营的目的。本作的卡片由 50 位以上的人气插画家负责设计，想要收集所有卡片也需要花费一番功夫。

本周：7407 套　累计：7407 套

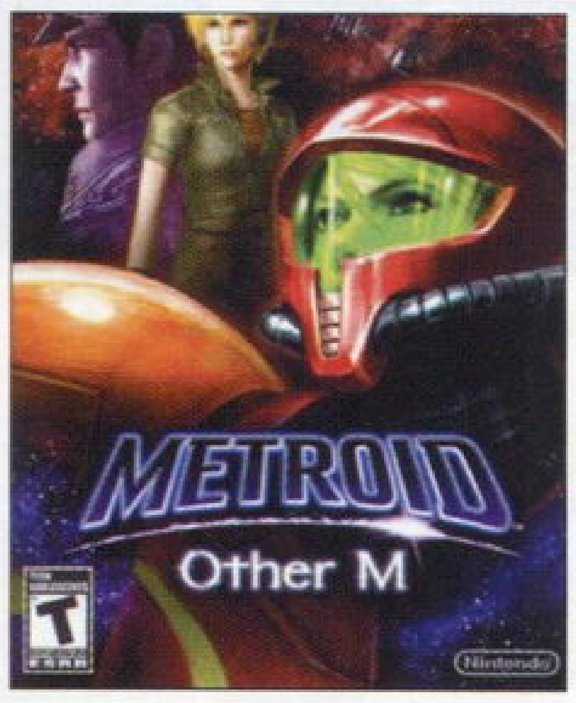
本周市场依旧持续上周的态势，软件总销量和上周基本持平。虽然新作中能超过 10 万销量的只有《海贼王 巨人之战》一款游戏，不过怪物级软件《口袋妖怪 黑・白》即将发售，相信到时候日本市场的软件销量会有很大提升。由于有原作动漫为其造势，《海贼王 巨人之战》以大量参战角色吸引不少原作的 FANS 购买，首周销量再次刷新系列之前的记录，达到 13 万份的好成绩。

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2010 年 8 月 29 日～2010 年 9 月 4 日



1 银河战士 另一个 M　Wii

Metroid: Other M

■Nintendo ■2010 年 8 月 31 日发售■动作■上周排位：–

本作是“《银河战士》系列”最新作，和 Wii 平台的其他系列作品不同，本作不再是第一人称的射击玩法，而是回归到系列原点的横向卷轴玩法。游戏的隐藏要素十分丰富，想要收集所有的能量罐，没有足够的毅力和观察力可是不行的。

本周：204 860 套　累计：204 860 套

排名	游戏名称	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
2	麦登橄榄球 11 Madden NFL 11	EA ■2010 年 8 月 10 日发售	体育■上周排位：2	78165 套	1042116 套	X360
3	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	Nintendo ■2009 年 7 月 26 日发售	动作■上周排位：5	72553 套	7594208 套	Wii
4	麦登橄榄球 11 Madden NFL 11	EA ■2010 年 8 月 10 日发售	体育■上周排位：3	69802 套	869174 套	PS3
5	黑手党 II Mafia II	2K Games ■2010 年 8 月 24 日发售	动作■上周排位：1	53556 套	168733 套	X360
6	黑手党 II Mafia II	2K Games ■2010 年 8 月 24 日发售	动作■上周排位：4	42339 套	120954 套	PS3
7	超级马里奥银河 2 Super Mario Galaxy 2	Nintendo ■2010 年 5 月 23 日发售	平台动作■上周排位：6	33789 套	1870924 套	X360
8	使命召唤 现代战争 2 Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision Blizzard ■2009 年 11 月 10 日发售	主视角射击■上周排位：9	31540 套	7811477 套	X360
9	新超级马里奥兄弟 Wii New Super Mario Bros. Wii	Nintendo ■2009 年 11 月 15 日发售	平台动作■上周排位：7	30592 套	7429003 套	Wii
10	Wii Fit Plus Wii Fit Plus	Nintendo ■2009 年 10 月 4 日发售	动作■上周排位：8	28642 套	5998566 套	Wii

2010 年 9 月 5 日～2010 年 9 月 11 日



1 王国之心 梦中诞生　PSP

Kingdom Hearts: Birth by Sleep

■Square Enix ■2010 年 9 月 7 日发售■动作冒险■上周排位：–

本作是“《王国之心》系列”的最新作，游戏最大的卖点便是玩家可以操控游戏的原创角色进入迪士尼的梦幻童话世界中冒险。本作的战斗系统依然保持系列“用最简单的操作带来最爽快的战斗”的原则，并加入了全新的“指令风格”系统，使战斗的可变性与战略性大大提高。

本周：170 166 套　累计：170 166 套

排名	游戏名称	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
2	NHL 11 NHL 11	EA ■2010 年 9 月 7 日发售	体育■上周排位：–	91324 套	91324 套	X360
3	银河战士 另一个 M Metroid: Other M	Nintendo ■2010 年 8 月 31 日发售	动作■上周排位：1	70553 套	275413 套	Wii
4	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	Nintendo ■2009 年 7 月 26 日发售	动作■上周排位：3	69602 套	7663810 套	Wii
5	蜘蛛侠 破碎次元 Spider-Man: Shattered Dimensions	Activision Blizzard ■2010 年 9 月 7 日发售	动作冒险■上周排位：–	53331 套	53331 套	X360
6	NHL 11 NHL 11	EA ■2010 年 9 月 7 日发售	体育■上周排位：–	53020 套	53020 套	PS3
7	麦登橄榄球 11 Madden NFL 11	EA ■2010 年 8 月 10 日发售	体育■上周排位：3	52209 套	1094325 套	X360
8	麦登橄榄球 11 Madden NFL 11	EA ■2010 年 8 月 10 日发售	体育■上周排位：4	44104 套	913278 套	PS3
9	蜘蛛侠 破碎次元 Spider-Man: Shattered Dimensions	Activision Blizzard ■2010 年 9 月 7 日发售	动作冒险■上周排位：–	40765 套	40765 套	PS3
10	黑手党 II Mafia II	2K Games ■2010 年 8 月 24 日发售	动作■上周排位：1	34379 套	203112 套	X360

新作打榜

本周的日本市场依然是游戏淡季，上榜游戏的销售情况都不太理想。出乎意料的是《狩猎日记 暖洋洋的猫猫村》却十分受欢迎，特别在女性群体中颇受青睐，从本作目前的销售情况看，应该还会保持一段时间的热度。不过《银河战士 另一个 M》的购买群体就有些尴尬，大多数都是 30 岁以上的系列老玩家。而该作的美版销量是日版的 4 倍，这也从另一角度说明传统动作游戏在日本的受众面越来越小。

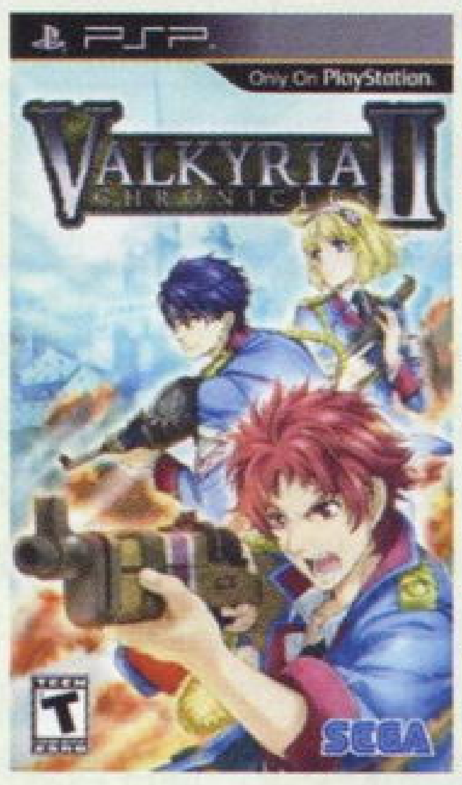
日本新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间
2010 年 8 月 30 日～2010 年 9 月 5 日			
13	PSP	怪物猎人 携带版 2nd G（再廉价版）	2009.12.24
14	Wii	战国 BASARA3	2010.7.29
21	PS3	超次元游戏 海王星	2010.8.19
22	NDS	重装机兵 3	2010.7.29
45	NDS	忍者乱太郎 学年谜题对抗战	2010.9.2
2010 年 9 月 6 日～2010 年 9 月 12 日			
13	NDS	太鼓之达人 DS 妖怪大决战	2010.7.1
15	PSP	死神 Bleach 灵魂升温 7	2010.9.02
21	PSP	潜龙谍影 和平行者	2010.4.29
23	PSP	初音未来 女歌手计划 2nd	2010.7.29
35	PSP	战国 BASARA 战斗英雄（再廉价版）	2010.9.9

本作是经典动画《忍者乱太郎》登陆 NDS 平台的第二作，是一款以动画版中的剧情“学年对抗战”为基础制作的益智类游戏，值得一提的是游戏收录了大量的语音，原作中的 21 名忍者角色也全数登场，喜欢原作动画的玩家不要错过。

美国新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间
2010 年 8 月 29 日～2010 年 9 月 4 日			
13	PSP	战场的女武神 II	2010.8.31
19	PS3	荒野大救赎	2010.5.18
20	X360	美国大学 橄榄球 11	2010.7.13
21	PS3	战神 III	2010.3.16
25	PS3	美国大学 橄榄球 11	2010.7.13
2010 年 9 月 5 日～2010 年 9 月 11 日			
17	X360	鹰击长空 2	2010.9.7
19	PS3	黑手党 II	2010.8.24
21	X360	荒野大救赎	2010.5.18
26	PS3	鹰击长空 2	2010.9.7
27	Wii	蜘蛛侠 破碎次元	2010.9.7

本作是“《樱花大战》系列”的制作小组开发制作的一款融合动作、战略要素的策略角色扮演游戏。游戏内容依旧沿袭了其独特的水彩画风格画面与即时战斗系统，并大幅提升了游戏的自由度。

2010 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2010年1月1日

名次	机种	总销量	8 月 30 日～9 月 5 日	9 月 6 日～9 月 12 日
1	PSP	1 539 770 台	34 839 台	30 761 台
2	Wii	1 105 678 台	16 080 台	15 031 台
3	PS3	1 151 040 台	22 227 台	19 907 台
4	NDSi LL	928 003 台	18 929 台	19 076 台
5	NDSi	711 228 台	16 968 台	16 345 台
6	NDSL	467 598 台	4 039 台	4 328 台
7	X360	160 442 台	2 860 台	2 915 台
8	PS2	64 035 台	1 370 台	1 363 台
9	PSPgo	49 993 台	927 台	809 台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	8 月 29 日～9 月 4 日	9 月 5 日～9 月 11 日
1	PS2	52 269 839 台	10 145 台	9 922 台
2	NDS	48 932 928 台	91 762 台	136 055 台
3	Wii	34 784 762 台	92 358 台	74 087 台
4	X360	24 814 849 台	97 329 台	92 596 台
5	PSP	19 726 574 台	20 934 台	44 620 台
6	PS3	14 983 590 台	61 961 台	56 872 台

上表中的 NDS 包括 NDSL、NDSi 的销量；PSP 包括 PSPgo 的销量

黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW



话说雷电在初中时期和那之前都是《口袋妖怪》的爱好者，捧着板砖GB与记录丢失抗争着通关了数次“红、绿、黄”，后来慢慢就玩不下去了，每次出新作都努力尝试，最终无果……《口袋妖怪》可谓真正的万年不变型“经典”作品，这次的新作《黑·白》变更较大，在画面、系统方面都做出了全面革新，像我这样多年离开皮卡丘带给自己的快乐的人或者还未体验过口袋妖怪们带来的快乐的朋友，可以借此机会切入！

黄金珍藏×2　热血推荐×0

光环 致远星



推荐玩家人群

●所有主视角射击游戏爱好者。●喜欢科幻动漫、电影和游戏的人。●所有的X360玩家。

黄金珍藏　总分 28

纱迦

这是结局早已注定的一战，但游戏将过程演绎得无比精彩，一路打下去令人难以自已，燃尽血泪的最后一战更是伟大。向Bungie致敬！除了令人回味的单机模式，更有足够耐玩的网络模式等着你，武器性能的变化以及技能的加入让联机更加好玩。这是有史以来最好的一作，绝对值得纪念！

脆薯条

本作进化明显，加入了各种全新武器和技能。一口气打穿整个游戏，荡气回肠的剧情让人久久无法平静。在壮大的史诗背景下谱写新的篇章，几处镜头的运用更是突出了游戏深邃的故事背景，玩的就是大气！游戏虽然是以悲壮的基调结束，但有让人恨不得换上之前几部作品再打一次的冲动。

雷电

作为系列前传，这是一切的开始，又是系列的高潮，画面在新引擎下得到全面强化，射击的手感在系列作品基础上进行了调整，新加入的各种能力成为本作系统的一大看点，将多人竞技模式推上了全新高度。精彩的故事模式保持了系列的极高水准，让人沉迷，各游戏模式也都巧妙地联系在了一起。

■最悲壮、最瑰丽的最后一战。

■X360■DVD-ROM■Microsoft/Bungie Software■Halo：Reach■主视角射击■2010年9月14日■1～16人■无对应周边

口袋妖怪 黑·白



推荐玩家人群

●系列老玩家。●喜欢可爱动物的人。●有收集癖的人。

黄金珍藏　总分 28

洛克

作为系列第五世代作品，本作在各方面都进行了全面强化，几个细节的改进使游戏操作更加人性化。联机部分的加强让人高兴，新增的梦世界和高端连接系统可以让你到其他玩家的世界中冒险，不仅增加了游戏的互动性，还使游戏的冒险区域增加不少，推荐有条件进行联机的玩家一定要尝试一番。

八重樱

作为系列的最新作品，故事的舞台被定在了新的伊修地区，随处可见的树林给旅程增加了一份清新。系统上增加了梦境、联机乱入等新要素，使游戏乐趣大大增加，不过经验值系统的修正使练级变得困难。本作的整体难度大大增加，敌人对战术的使用也明显增强，导致游戏后期战斗难度过高。

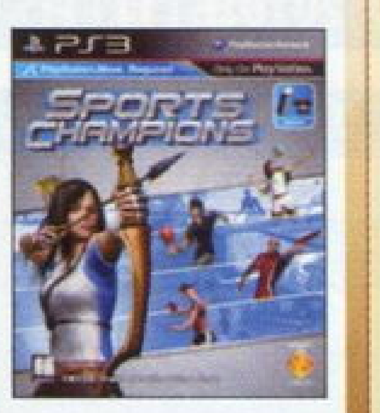
九兵卫

游戏的画面十分漂亮，不少场景都带有3D效果，华丽的战斗画面使玩家在游戏中的投入感增加不少。而游戏在细节上的改进也非常人性化，Y键能同时登陆多种道具的设定和C齿轮系统的加入使操作方便不少。只是游戏的难度跨越太大，二周目开始难度会突然上升，难免让一些玩家不太适应。

■系列的全新起点

■NDS■卡带■Nintendo■ポケットモンスター ブラック/ホワイト■角色扮演■2010年9月18日■1～4人■对应NDSi摄像功能

运动冠军



推荐玩家人群

●有意尝试体感但希望精度更高的玩家。●追求挑战的运动型玩家。●有较大游戏空间的玩家。

总分 23

胜负师

本作可以说是为展现MOVE的各种操作方式和玩法的演示型软件，从实际体验来看确实有着相当高的精度。六个项目中沙滩排球稍弱一些，其他项目设计得都很用心，特别是让人热血沸腾的剑斗和手感舒适的乒乓，在体感表现上十分出色。游戏的难度循序渐进，后期很有挑战性，运动量不小。

纱迦

和Wii的体感游戏比起来，《运动冠军》的技术含金量要高出无数倍。个人印象最深的是剑术和乒乓球这两个游戏，实实在在做出了Wii所不能达到的精确效果。但相对地玩起来也更累，想拿来放松的话恐怕适得其反。另一个问题是没有Mii和Avatar的互动，预设人物实在长得难看。

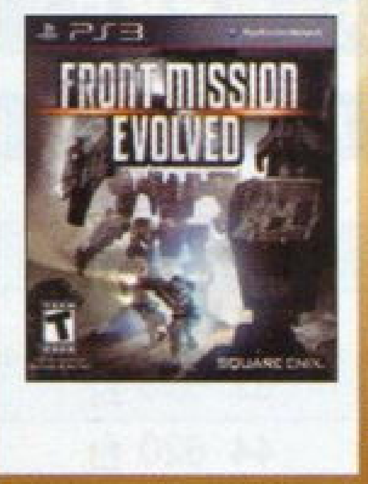
雷电

模拟《Wii Sports》的本作，在更精确的1：1体感控制器Move的支持下表现出很高的水平，在身前摄像头和手中控制棒的双重监督下，想糊弄了事只有落败的下场。可惜的是有些运动难度较高，用尽全力挥舞手臂很快便麻了，不适合长时间游戏。没有虚拟人偶，既定角色太丑也让人难过。

■体验MOVE最好由此开始。

■PS3■BD-ROM■SCE■Sports Champions■体育■2010年9月15日■1～4人■对应PS MOVE

前线任务 进化



编辑评分

7

8

总分 22

脆薯条

粗糙的画面和雷人的建模恐怕是每一个玩家接触本作时的第一印象。但就丰富的收集要素和自由的机体改造这两点来说，能让本作摘掉“雷”这顶帽子，游戏还加入了时下流行的网络要素，使得游戏寿命有了保障。不过作为一款老牌优秀战略游戏，本作所谓的“进化”实在不能让人觉得是一种成功。

■PS3/X360■Square Enix■Front Mission Evolved■动作射击■2010年9月16日

功夫滑仔



编辑评分

6

5

总分 17

胜负师

虽然创意和表现手法新颖，但就内容而言却是MOVE首发游戏中最单薄的。加速和跳跃操作的区分比较模糊，成为上手的一大障碍，内容的重复性过高也是其明显的缺点。只有PSN游戏的奖杯分量说明本作当初很可能只是一款下载游戏。好在游戏过程欢乐，粤语配音也很到位，可适度尝试。

■PS3■SCE■Kung Fu Rider■竞速■2010年9月15日

评分规则说明　满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

本期主持：脆薯条



在东京待了几天，感觉那边的饮食的确非常干净，而且一片小小的山芋都能吃出大大的味道。日本的饮食给我总体感觉就是——“比较咸”、“菜单上什么样的端上来就什么样”。不像国内的餐饮店下面还得加行所谓的“请以实物为准”的字样。回国后的第一天吃完午饭立刻闹肚子，其实我也是非常淡定的，那些“地沟油”以前没在老家少吃……

另外某天在日本秋叶原的商店里与雷电一起购物，毕竟自己以前也和日本人打过交道，所以简单地和店员聊了几句。当我们开开心心离开柜台时，突然听见后面的店员开始用标准的中文互相交流，我与雷电两人回眸一看，瞬间互相石化……

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
tt@ucg.cn
攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

战国绘札游戏 不如归大乱

原名 战国绘札游戏 不如归大乱
机种 PSP 类型 桌面棋牌

游戏虽小，内容多多

这是一款 CARD GATHERING 类的战卡游戏，原日本冠军松尾悟郎作为游戏的总设计使游戏的策略性有了一定的保障。众多知名插画师为本游戏绘制卡牌也是游戏的一大亮点。

Gundam0093

操作介绍

按键	说明
方向键	移动位置
○	确定
△	调查情报
□	显示详情
×	返回／舍牌
L/R	旋转视角
START	（仅在备牌整理时）调出菜单



卡牌说明



在游戏中，卡牌分为三种：武将牌、传令牌、计谋牌三种。

武将牌：每张武将卡牌都对武将的能力进行了说明，分别为：兵（即兵力，兵力降为0时部队消灭）；武（即攻击力）；防（即防御力，游戏中地形效果对防御力也有影响）；行（行动力，即可使用卷物的次数，每使用一次卷物，消耗一次。我方单位的行动次序也是依行动力数值的大小来决定的）；兵种（分为足轻、骑马、弓众、铁炮、腰元、僧兵。忍者、大将、姬将等几种。兵种的不同，移动距离，移动方向，攻击距离，攻击方法也都有不同）；特技：不同的武将有不同的武将特技，也会在状态栏中表现出来。

传令牌：传令牌需要在战场上有武将的情况下对武将使用。使用效果为为选中的武将在战斗中带来各种效果，效果的发动需要消耗武将的行动力。

计谋牌：计谋牌的使用效果为对我方或敌方施加某种效果。

兵种说明

足轻：可在距离为1的前后左右范围内移动，攻击距离为前左右各一格。

骑兵：移动范围为正面两格，左右各一格。攻击范围同足轻。

弓众：移动距离为前后一格。攻击范围为正前方第二格，左右斜前方一格。弓众在收到临接范围内的攻击时不能反击。

铁炮：移动范围同弓众，攻击距离为前方三格。雨天或下雪时铁炮不能攻击。

腰元：腰元配置时士气+1，被击破时气势-1。移动和攻击范围同足轻。

僧兵：僧兵侧方和背后的攻击补正无效。移动和攻击范围同足轻。

忍者：移动范围为田字格，攻击范围同足轻。视线不受天气气候因素印象。

大将／姬将：移动攻击范围同忍着。

注：在游戏中，也是有着兵种相克的设定的。足轻克骑兵，骑兵克弓兵，弓兵克足轻。相克兵种攻击时攻击力+2。

战斗说明

每一关开始前，首先要设置自己大将的出现位置，设定好大将位置后，战斗正式开始。游戏的流程顺序按如下顺序循环进行：手札补充（手札最多可持五张，每回合补充一枚手札，若全部用完则重新补充五张）→使用手札（即使用手上的手札。武将牌的使用即在我方阵地范围内选择希望武将出现的地点即可。顺带一提的是这款游戏中战斗时是有视线范围设定的，超出我方视线范围的敌人无法在地图上显示。我方的视野在地图上用亮色标出。视线受天气情况影响。白天晴天时正常。例如夜晚，雨天都会限制视野。）→手札实行（上一阶段使用的手札发挥效果）→移动设定（对棋盘上士兵的移动进行设定。地图上的有些特殊地点对部队是有特殊效果的。这些效果不分敌我同样有效。比如在森林中视线会下降，在观物台上视线会+2，枯川中防御会+1。这些在画面右上角的状态栏中都有显示。玩家可以善加利用。）→移动实行（棋盘上的士兵实际移动）→战斗（实际战斗）。

战斗发生时会进入战斗画面。战斗前，如果武将身上带有传令牌，则可以先消费行动力来使用传令牌，从而为战斗提升优势。伤害的基本计算公式为伤害＝攻击力－防御力。收到多少伤害则较少相应的兵力。这里玩家应该熟记之前提到的各兵种的特性以及之间的相克关系，同时灵活运用传令牌。这些都为战斗节省很多麻烦。



FRONT MISSION EVOLVED

久违的“《前线任务》系列”终于迎来了最新作——《前线任务 进化》。正如其名，本作可真谓是大刀阔斧的进化，一改系列以往的战略类游戏类型而变为了动作射击游戏，更是加入了多人联机对战模式。至于这种进化的方式能否让新老玩家满意，就让我们一同进入游戏来看一看吧。

文 LezardSnake 编 脆薯条 美编 NINA

前线任务 进化	Square Enix	动作射击
多机种 Front Mission Evolved		日版
2010年09月16日	1～8人	8190日元
对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：15岁以上

通关时间：一周目通关约为15小时。





系统详解

操作说明

按键	WANZER	人类
左摇杆	移动	移动
右摇杆	视角控制	视角控制
LB/L1	左肩武器攻击	–
RB/R1	右肩武器攻击	投掷手雷
LT/L2	左手武器攻击	瞄准
RT/R2	右手武器攻击	射击
LS/L3	切换至喷射滑行模式	加速跑
RS/R3	切换瞄准视角	肉搏战
X/□	闪避	重新装填子弹
Y/△	开启E.D.G.E.模式	更换武器
A/×	跳跃，连按两次可空中飘浮	翻滚闪避
B/○	使用背包能力	切换站立与下蹲
START	游戏暂停	游戏暂停

WANZER改装

游戏中的核心系统就是改装机体，在每关结束后或者在主菜单下进入战役模式后我们可以给机体的各个部位改造和加装武器。改造画面中左方蓝色的条代表总重量（WEIGHT），右方绿色的条代表总动力（POWER），改装部位或加装武器都会让重量和动力发生变化，但是不论如何改造我们的重量不能超过动力，如果想要加装更多更强的武器装备就必须先提升自身WANZER的动力。游戏会为大家推荐几套改造方案，有机动型、重装型和狙击型等等，不过我们也可以自己来对各个部分进行改装。

身体的改造分为4个部分，胸部、左臂、右臂和腿，胸部影响机体的机动力和总动力，左右臂影响武器的精准度，腿部影响机体的移动力和滑行速度。武器的装备分为5个部分，左臂、右臂、左肩、右肩和背包，左右臂的武器通常为枪械并且消耗的重量较低，而肩部的武器通常是威力较大的导弹，重量也高，背包则比较特殊，不同的背包会带给机体不同的能力，比如初始背包的能力就是滑行与空中飘浮。

除了改造机体和武器外还能为机体加装战斗技能，战斗技能是加装在武器身上的，双手与双肩的武器皆可加装技能，并且技能是不会增加重量的。不同武器可以加装的技能与自身技能槽的数量各不相同，越高级的技能消耗的技能槽也越多，技能会随着游戏的进行逐渐增多。

最后我们还可以为我们的WANZER涂装一下，WANZER身体的四个部位皆可涂装，我们可以更改部位的花纹，主体与细节的颜色，还可以加上各式各样的徽章，甚至连光影效果也可以调，可谓十分细致。玩家完全可以根据自己的喜好来打造一台属于自己的WANZER。

流程攻略

流程攻略操作部分以XBOX360版为准，难度为NORMAL。

第一章

LONG ISLAND RESEARCH FACILITY

一上来当然是我们最常见的练习了，可以熟悉一下WANZER的操作。我们要不断按照指示穿过绿色的方块才能完成训练。一开始是使用B键的背包进入滑行模式来穿越绿方块，注意中间过程不能停止滑行，方块与方块之间的箱子可以补给喷射槽。然后是跳跃训练，连按两次A可以漂浮在空中移动，在喷射槽耗光前穿越全部绿色方块即可。随后是射击练习，WANZER的武器并没有弹夹一说，武器底下黄色的槽只要不涨满就可以连续射击，消灭全部靶子以后子弹会被清空，还要捡起旁边的武器箱才能完成射击训练。接着会出现一架红色WANZER，我们要逐渐拆毁它，先打两只胳膊，然后是两腿，最后攻击身体将其击破。紧接着要用LT的近战攻击击破一架红色WANZER，还要用LB的左肩导弹击破两架飞机，注意导弹需要按住LB锁定才能发射，可以同时发射多枚导弹。训练完成后40点成就到手，还有一段颇为精彩的CG动画可看。



©2010 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

BATTLE FOR NEW YORK

动画看完后游戏正式开始，我们的任务是营救主角的父亲，地图左下方的机体标志是我们的HP，各个部位是分开算的，胸部HP被打光游戏就会结束，其它部位被打光则会影响WANZER的性能。胸部的HP会自动回复，其它部位的HP只能靠捡回复箱来补充。右下角雷达上的黄色箭头即是我们要前进的方向，每到达一个黄色星星的地点后就会更新新的任务地点。按START打开菜单我们可以看到这一关一些收集要素的完成情况，其中的SENSORS是和图标一样的在地图中各个地方隐藏的圆柱形物体，目标比路中的小汽车还要小需要仔细寻找，看到后破坏掉即算收集一个，EMBLEMS则更为隐藏，每一小节都有20个SENSORS和3个EMBLEMS，此外地图中还有许多钱箱子藏在各个地方，赶路的同时不妨寻找一下。当有敌人进入射程后画面会出现红色的锁定框，这时候我们就可以攻击了。一开始的敌人大多是坦克，一发导弹一个，中间的几个WANZER也是几发导弹就能解决，X键的回避要灵活使用，在一开始练习一下吧。路上的弹药补给很多，所以不用担心导弹不够用。

当遇到一架载着WANZER的直升机后不要攻击，只会浪费子弹，前面有两个WANZER要打，注意回避，不过这一片的装甲回复箱十分多，前面还有两个炮台，直接冲过去破坏掉就好。前面敌人较多，留一个回复箱解决掉全部敌人后在吃掉吧，中间的高层上有一个EMBLEM，需要用滑行跳跃加飘浮才能拿上。一路前进后我们终于遇到了一名不会被干掉的队友，不过这队友姐姐的长相实在是不过关啊……在消灭两个WANZER后继续前进，这里队友会跟着一起走，不过不要指望他们的攻击力了，底下有一台WANZER机动性很高，用机枪磨死，在仓库中和集装箱周围有钱和SENSORS可以拿，这里都是桥梁，注意别使用喷射的时候掉下去摔死。在消灭全部敌人后我方直升机出现过关，过关后我们可以开始改造我们的武器了，改造妥当后向下一个任务进发吧。

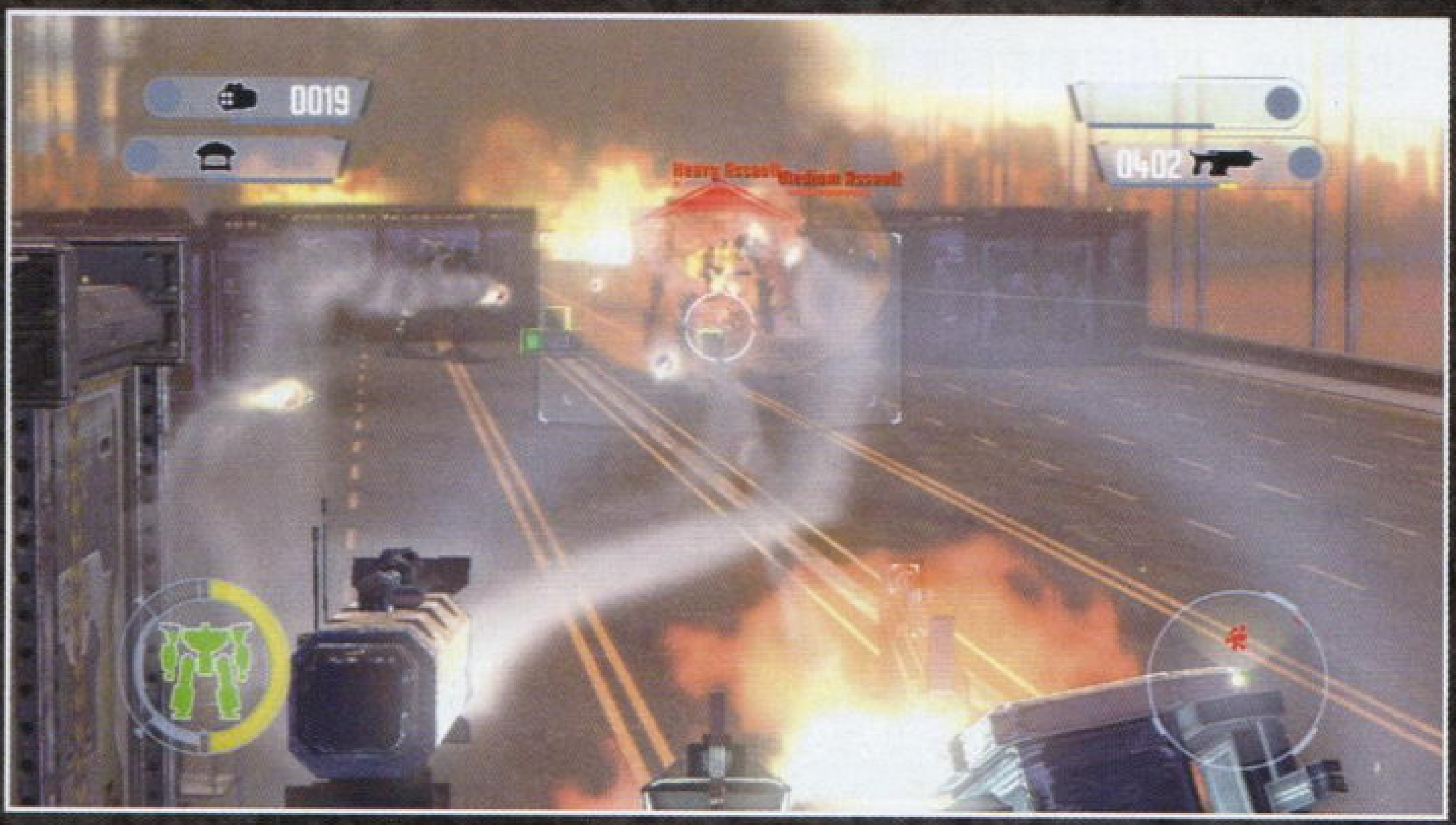


APOLLO`S CHARIOT

出来即会遇到两架敌人的WANZER和一辆导弹车，可以用他们来试试我们刚装备好的武器，直走路上有一个SENSORS，刚刚转弯左侧的地方有个胡同跳进上去可以拿一个徽章。前面我们要击破三座AA-GUN，这东西配合导弹车威力还是很高的，我们最好开着滑行来打，有一些大楼最低下的小黑洞里面有SENSORS，注意取得，再消灭三座AA-GUN后有回复箱可以拿。在前进到目标之后会有一座大门打开，这时候会立刻出现两架WANZER攻击我们，一定要做好准备，如果离门太近的话很可能连续被两个WANZER的近战攻击砍到红血，在这个大门的东面尽头有汽车广告牌的地方还有个EMBLEM可以拿。进入大门后会被人类士兵围攻，不过威胁不大，出门后平台上有个SENSORS，随后黑人队长华丽登场，不过他带来的确实大批的敌人。这里敌人众多，一定不要硬拼，可以用队友当掩护稳扎稳打，同时按住多个键可以让所有武器一同发射，不过要小心别过热了。HP如果不足了就在后面躲一会，会有敌人的WANZER冲过来，将其消灭后可以得到回复箱，周围还有许多弹药箱补给。

消灭完毕后继续前进，再穿过一个楼梯后再次遇到大批敌人，直行左侧有停车P标志的地方有一个EMBLEM可以拿，该标志上方有SENSORS，中央小房子顶上有金钱箱子。这里敌人三架WANZER会从上下两个方向过来，多利用导弹攻击吧。新的目标地点出现，路上注意收集SENSORS。到达目标地点后触发剧情，主角父亲所在的大楼被炸掉了，我们迎来了第一个BOSS，黑色骷髅样的WANZER。这一仗主要是教学使用E.D.G.E.模式，一开始BOSS并不会显现HP，我们不断攻击只能上升自己的E.D.G.E.槽，这个槽就在WANZER的HP的左方，当攒满一小格后按Y键即可发动E.D.G.E.，E.D.G.E.的作用类似子弹时间，敌人动作会变慢而我方不受影响。随后触发剧情，BOSS的HP出现，我们现在可以开始猛攻了。BOSS一共有三种招数，发射两发跟踪导弹，原地释放大面积定点导弹群，蓄力冲刺格斗并同时发射两枚跟踪导弹。这里BOSS威力最大的招数就是冲刺格斗，中招的话会强制被BOSS连击，伤害超高，不过这招BOSS会有明显的蓄力时间，我们只要打开滑行模式就能轻松躲避。其他两个招式攻击力一般，用回避和滑行都能躲避，跟踪导弹需要在导弹离近后再回避，否则还是会被追尾打中。

当BOSS原地释放大批量定点导弹的时候是我们最佳的攻击时机，把我们全部的弹药都发泄在BOSS身上吧。地图中有一个弹药补给箱和一个HP回复箱，我们可以中途补给一下，在将BOSS的HP打光后发生剧情，BOSS撤退。随后我们的任务目标也再次更新，我们要跟着队友从这里脱离出去。



PERCIRAL`S FALL

一进入战斗就会遇到大批的敌人，导弹车、直升机和WANZER一概齐全，注意不要遗漏了路上大量的SENSORS和金钱。前进的路上队友会离开自己，这段路上不少SENSORS都在桥梁中间之类需要用枪射击才能击破的地方，前方消灭两个WANZER和两个导弹车后再正对目标左侧的小路内有一个徽章可拿。见到队长后一路前进去营救队友，这里有数架WANZER，充分利用掩体进行攻击吧。随后跟着队友一路逃脱出去，一共有2分钟时间，路上的箱子全部都是补给喷射槽的，所以我们一路开着滑行模式冲就可以了，路上还有几个SENSORS可以拿，中间有几个栅栏需要打烂才能继续前进，时间上是很充足的，脱出后本关结束。

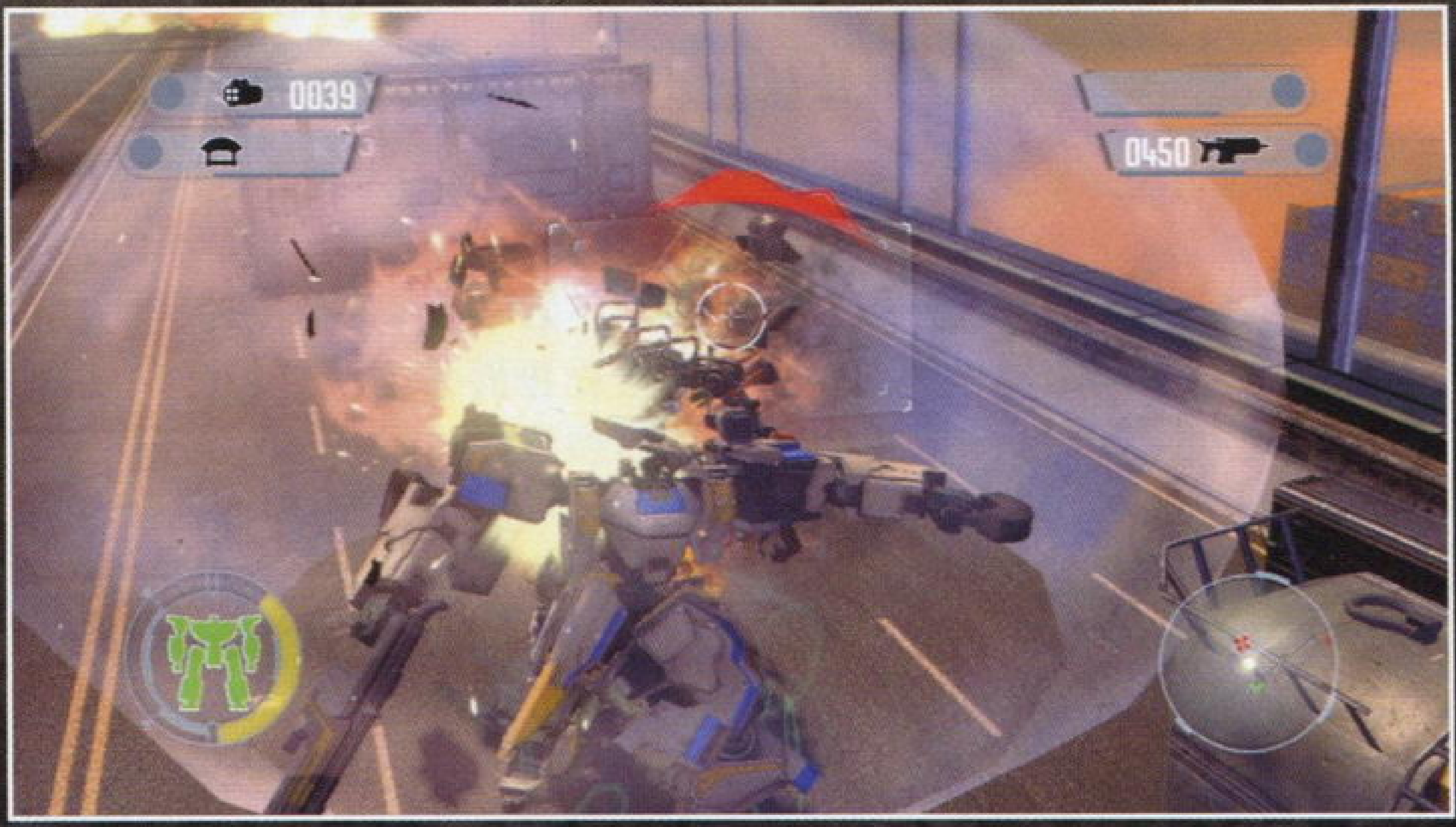


第二章

FORT MONUS

一上来我们要在飞机上用武器扫射敌方目标来保护我方的WANZER前进，我们的武器配备比较爽快，火神炮加大量导弹弹幕的攻击十分华丽。可惜好景不长，我们马上就得下飞机自己战斗了，这里的敌人防御力很高，有不少重装甲型的WANZER，要注意回避，我们可以配备狙击枪或者盾牌来打，在消灭一拨WANZER来到公路上后会遇到一批导弹车，可以站在平台上从远处击破。在一个有两个回复箱的平台斜对面一幢满是管道的楼中央可以飞过去拿到一个EMBLEM。前进触发剧情后会遇到大批敌人，这里不妨发动E.D.G.E.来打，场地中有SENSORS注意寻找。前进后会再次遇到一批WANZER，其中高处有两个狙击兵要迅速解决，时间一长有被秒的危险，在边缘一个建筑物的中间凹槽处可以拿到一个EMBLEM。前进后发生剧情，与队友分离进行BOSS战，我们的主要目标是下面的WANZER，上面的WANZER会一直机枪扫射，不过攻击力并不高，稍加回避即可，但是该机会投掷下来一种干扰雷，一旦爆炸的时候我们在爆炸范围之内的话就会强制不能行动了，这时候底下的BOSS就会开始蓄力，我们在干扰解除后要迅速用滑行撤离并寻找掩体，

底下的BOSS蓄力完毕后会使



用强力的双手机枪连射，攻击力很高，一旦我们逃的慢了必然中招，好在中间有个柱子可以抵挡攻击。其攻击完毕后有一段较长时间的硬直，这是我们反击的好机会，全武器射击狂轰吧。我们有时候甚至可以选择故意中干扰雷引诱下面的WANZER蓄力，从而获得反击的机会。下面的BOSS机动性一般，我们的导弹很容易命中他，同时不要吝啬使用E.D.G.E.，全力猛攻下方的WANZER，将其击破后即可过关。这时候队友会赶回来集合，不过这剧情安排的让人怎么看都觉得是队友们看见BOSS逃跑了。

WAR HERO

这一节我们要进行第一次人类枪战，一上来会是一个小训练，先熟悉一下操作吧，经常玩第三人称射击游戏的玩家会轻松上手。一路前进打开一个控制开关后下一楼可以取得一个SENSORS和EMBLEM。由于在人类战斗中游戏没有明显的受伤情况的提示，所以



要时刻注意自己左下角的HP，别不明不白的被打死了，补充HP的方法除了捡白色的瓶子以外还可以躲在掩体后面等待自动回复。在拼杀出去之后发生剧情，大批敌人出现，这里有两个敌人的炮台，火力非常猛，我们要从二楼的走廊绕过去击破他们，充分利用掩体消灭路上的敌人，一遍躲避炮台的射击一遍移动到炮台的门外后扔一个手雷解决他。路途周围有很多SENSORS，记得拿上。消灭炮台后再次进入基地内部，这里面高台处的有杂兵使用火箭筒，这东西威力巨大而且会让自己几秒钟内无法行动，一定要小心，及时用翻滚回避很重要。前面的几个目标都需要从门旁边的梯子爬上去才能到达，爬上两个梯子后同时出现两个目标，这里需要消灭一批杂兵后下楼把两个WANZER旁边的开关打开，随后雷达另一侧再次出现两个目标，并且又一批敌人出现，这里地势空旷没什么掩体，躲在楼梯底下等他们一个一个的过来消灭后沿着走廊前进，刚一出门会碰到一架敌人的WANZER，靠在掩体后面用火箭筒轰吧，4发导弹即可击破，注意有的掩体会被WANZER打烂，不要在一个地方躲的时间太长。

下楼再次打开两个开关后本节结束，结束后会进入改造画面，我们会得到一种新的四足腿部部件，用这种部件可以让WANZER保持漂浮移动的状态，这样我们在背包的选择上会更加自由，可以最大限度的增加WANZER的总动力。

CALL OF THE CHARIOT

这一节刚开始消灭两个WANZER后在第一个分支路口处左边的道路上有一个EMBLEM可以拿。一路前进后在一座大桥上会遇到一架敌人的运输机，这里敌机一共会派下三波WANZER，每波三架，由于场地狭小，这里并不好回避，如果带了连发的火箭发射器打起来会简单一些，每波打完会有一个小回复箱，HP不足的时候就发动E.D.G.E.吧。顺着公路一路前进，路上三三两两的WANZER都不足为惧，不过路上沿边的树阴下有很多SENSORS可以拿。从公路下到河流上去后会遇到敌人的狙击型WANZER，攻击力不俗，如果我方带了狙的话可以远处击杀，没带的话只能快速滑行至射程内用导弹收拾了，狙击型的WANZER的装甲还是比较薄的，狙击手下方河流中一块石头的背面还有一个EMBLEM。前进后不久就会进入BOSS战，这回是两架骷髅WANZER，并且其中一台还是拿盾牌的，其中第一次面对的骷髅机招式并未发生什么变化，还是那三招，拿盾牌的骷髅机则全部以格斗为主，并且也会蓄力格斗。由于悬浮腿的滑行并没有背包的滑行来的灵活，而且这回两个BOSS的蓄力攻击还会连锁，攻击力十分可观，我们中一次攻击恐怕就四肢皆无了，不过这关的好处是HP回复箱是无线刷新的，只要稍等一段时间就会重新出现，所以只要我们不被一次秒杀就不会被干掉。我们应该先全力拿下没有盾牌的骷髅机。

多利用周围的补给和E.D.G.E.吧，再干掉一个骷髅机后剩下的盾牌机就好办了，由于他只会使用冲刺格斗，所以只要及时回避的话完全不会中招，我们主要的战术就是先全力攻击攒E.D.G.E槽，一旦他拿下盾牌就立刻发动E.D.G.E，然后全弹发射猛攻，拿狙击的话瞄准头部狂轰吧，周而复始几轮下来就能解决战斗。



第三章

PROVIDENCE

本关开始前会强制改装机体，双足腿、狙击枪和锁定导弹必须装备，如果退出标题画面更改装备的话会不让进入本关。这关再次改为人类战斗，一上来要对付三架直升飞机，必须用火箭筒来打，切忌硬拼，要多回避飞机的导弹攻击伺机攻击，一发火箭筒就能打下来一架飞机，消灭飞机后直行下楼梯再目标地点附近可以拿到一个 SENSORS 和一个 EMBLEM。跟着 NPC 进入建筑物后会有大批敌人，这里 NPC 仗着自己全身无敌十分英勇，所以就让他一个人收拾敌人吧，我们可以绕着楼梯搜索 SENSORS，楼梯上和高处的平台上都有的拿。这里要多补给一些弹药，把霰弹枪扔了换一把机枪，爬上楼梯出门后要面对不断出现直升机，火箭炮不够了的话就只能靠机枪了，平台边缘有一个 EMBLEM 可以拿。消灭近处几个有威胁的直升机后无视远处的直升机继续朝着目标赶路，到达目标地点后剧情乘坐上 WANZER，坐上 WANZER 后拿上这个平台上的 SENSORS 后要立刻上跳到高处的开阔面上，不然一会就被屈死在原地了。上了开阔路面后找一处离敌人方向最远的可以勉强当掩体的建筑到后面用狙击反击敌人，优先打近处的飞机，然后打远处的导弹炮台，这里敌人非常多而且攻击力很高，我们不到危急时刻不要着急用回复箱，用狙击打直升机是一枪一个的。

第一波直升机消灭后敌人会增援狙击手和导弹四足 WANZER，要迅速击破，因为敌人马上还会增援两架 WANZER 到平台上，我方拿着狙击枪近战能力很差，消灭这拨敌人后敌人会再次从远处增援两架直升机和一架运输机，不要客气用狙击猛攻吧，等运输机到达我方平台处投放 WANZER 的时候我们已经可以连运输机一起击落了。任务目标完成后再立刻返回刚才的掩体，敌人马上会再次更新三个狙击手和两个四足 WANZER，狙击手攻击力极高，优先解决，消灭完 WANZER 后在航母外围低处的平台上可以拿上 EMBLEM，随后在航母的两端端瞄准最后的目标大楼用锁定导弹攻击吧，我方导弹发射后队友即会发射导弹将目标破坏掉。本节结束后有很多新装备可供改装，正好本节开始的时候被强制改装了，在细细调整一遍吧。



PROMISE

一上来又是在直升机上对地面的攻击，爽快一阵后剧情降落进入 WANZER 战。前进后不久就要开始保卫两个目标，这里推荐先打爆敌方的运输机，然后再和敌人的 WANZER 周旋，在两个在两个护卫目标周围有一个 EMBLEM 和数个 SENSORS，我们经过新装备的调整自身 WANZER 的武器应该已经十分完备了，对付这些 WANZER 没有什么问题，笔者用的霰弹枪加盾牌和两种导弹发射器的组合打的还是比较舒适的。保护目标的任务完成后在前进的路上会有数架 WANZER 突然破墙而入，别冲的太快被包围了，前方不远的大门里侧有一个 EMBLEM，进入大门后敌人再次出现，这里掩体很多，打起来比较轻松，依然推荐先干掉运输机。一路搜集 SENSORS 消灭两架直升机后再次来到一片开阔地，这里会有大批的普通 WANZER 和四足导弹 WANZER，自己冲是肯定没好下场的，躲在后面导弹攻击吧，让队友出去吸引火力，旁边的一片房子是不错的掩体，将敌人一个一个的解决掉吧，在全灭敌人前记得先补充一下弹药和 HP。剧情过后又是一场 WANZER 战，不过这里都只是一般的 WANZER 而且装甲都不齐整，用盾牌一边防御一遍反击即可，可以在这里把消灭一个敌人全部部位的成就拿了，在消灭数架 WANZER 后本节结束。

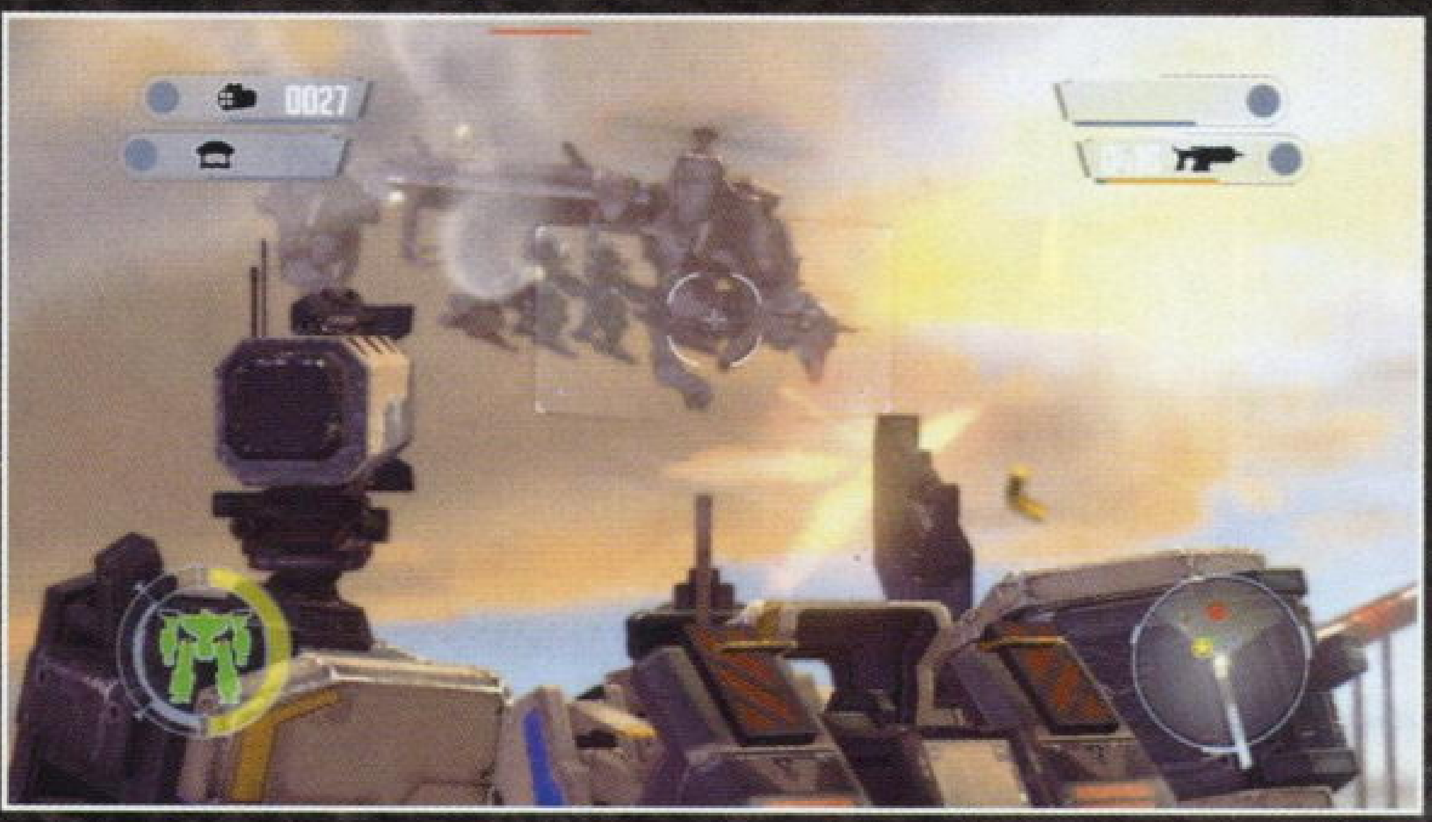


FAFNIR

一上来就是紧张的战斗，这里不要冲得太快，很多敌人都是突然出现并且开着加速就过来近战的类型，高处还有四足导弹机的辅助，这一路敌人很多要稳扎稳打，在出口的地方会有大批敌人，我们可以从旁边的小路绕过去在高处攻击敌人。前往目标地点的路上往往有目标守在门口，不过一两个敌人不足以对我们造成威胁，在一座桥上消灭几个四足后上电梯会遇到本关的 BOSS。

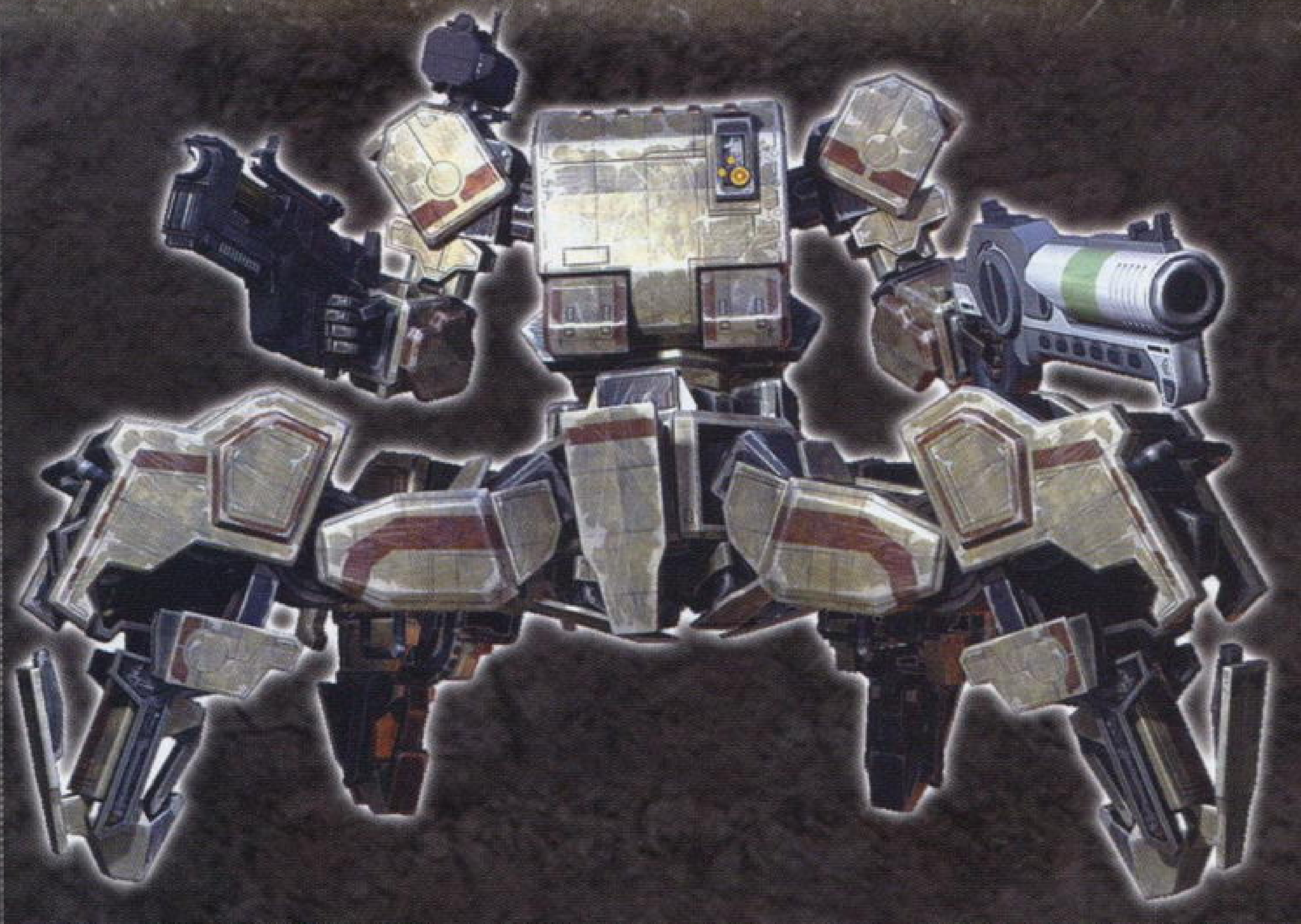
我们可以说是第一次遇到如此巨大的 WANZER，巨型 WANZER 会发射导弹和喷射激光，还有能定住我们行动的干扰雷，跟这家伙战斗一定要发挥我们灵活的优势，多多利用滑行回避他的各种攻击，一开始的目标都在巨型 WANZER 的顶端，用手里的武器很难命中，换双肩的导弹收拾他们吧，在消灭几个目标后在 BOSS 身下会看见 BOSS 的核心，将其击破 BOSS 会停止并放出普通 WANZER 来攻击我们，将他们消灭后去周围的平台上补给一下，然后继续攻击 BOSS 顶端的目标。这里推荐在有补给箱的平台上攻击 BOSS，这里的建筑物正好可以当掩体，而且只要紧贴着前方的墙 BOSS 出了干扰雷别的攻击都打不到我们，利用掩体后面无限刷新的补给可以对 BOSS 施行狂轰乱炸。一旦 BOSS 露出核心就立刻下去击破之，然后再返回原地攻击顶端的目标，周而复始几次即可干掉 BOSS。剧情后又是一场 BOSS 战，不过这个 BOSS 的实力很一般，只会一招发动 E.D.G.E 后的导弹乱射，我们只要再其攻击的时候左右回避即可，等他 E.D.G.E 结束后会进入硬直状态，我们这时候就把全身的子弹一气发泄到他身上就行了，反复几轮就能结束战斗。

战斗结束后我们会得到新的改装配件，新的四足腿部配件虽然机动力会降低不少但是却是少有的能提升 WANZER 动力的腿部配件，并且下一关必须用此腿部配件，武器上增加了肩部的格林炮而新增加的 EMP 背包拥有让敌人 2 秒内不能行动的技能，不过这些高级装备所需要的钱也不是一笔小数目。



第四章

CHORUS OF DESTRUCTION



本关手部推荐装备二连发的双手火箭筒，肩部火神炮和连发导弹，一上来赶紧往左侧移动找掩体躲起来吧，敌人的火力十分强大，在原地不动完全就是活靶子。首先消灭空中的直升机，然后在对付地面目标，地面都是些小坦克，单独对法他们很容易，在初始位置右侧的高楼上和前方拐弯后的道路上都有 SENSORS 可拿，注意寻找。前面的目标需要从右侧楼房一级一级跳上去才能到达，到达目标剧情进入 BOSS 战，这回依然是两个骷髅 WANZER，不过他们这回的火力确实十分强大。战斗一开始要迅速开滑行撤离，敌方是火箭筒加格林炮的组合，我们速度稍微慢一点就可能上来还没反击就被秒杀了。我们先对付拿火神炮的骷髅机，该机攻击力超高但是防御力却很低，我们一身的高威力武器对着他狂轰还是很见血的，但是这里一定不能贪枪，一旦另一名骷髅机过来我们就立刻撤离，用中间的几幢大楼和他们绕圈子，时刻注意小地图，只要他们汇合到一起我们就闪人，中间一幢房子上面有不断刷新的回复箱，要充分利用，注意火神炮机在近距离会使用霰弹枪攻击，被打中的话会瞬间硬直。在消灭掉其中一个骷髅机剩下的战斗就简单了，先去补给一下弹药，然后将自机的胸部 HP 回复至满，一切准备妥当后和另一只骷髅机硬拼即可，该机火箭炮虽然攻击力很高，但是命中率和射速都一般，在没有火神炮机的援护下很难对我们造成什么威胁，击破后本节结束。

FATHER AND SON

本节地形狭小并且敌人的 WANZER 攻防都很高，我们装备着四足腿很难在这个狭小的空间内回避敌人的攻击，所以推荐进入本节前把武器更



换一下，带上盾牌。敌人的双手近战杂兵十分讨厌，攻击高不说还能打断我方的攻击让我方硬直，只能火力全开力求将其瞬间秒杀，多多利用场景中间的柱子可以充分减少自己受到的伤害。在几处需要打破墙壁前进的地方一定要在远距离打，墙壁后面都有敌人的伏兵，而且攻击力不低，直接冲过去会被打的很惨，在到达目标后会从 WANZER 战转为人类战。一开始大多数敌人都在高层，找一个柱子做掩体在打吧，前方的道路从右边走可以拿到一个 EMBLEM，这一小节还有众多本节独有的收集要素可以收集。坐电梯上楼后不要急于探头出来，不然会被敌人的密集火力秒杀，蹲在一开始的地方等待敌人自己送上门来才是上策。剧情后会出现两架直升机，先回到刚才见主角父亲的房间躲避一下，顺便还有东西拿，然后用火箭筒灭掉俩架直升机后会有一批杂兵出现，不要冲的太快了，打爆汽车可以一次炸死多名杂兵，随后会有一台 WANZER 出现，赶紧去右侧的走廊里躲在柱子后面用火箭筒反击吧，人类状态下是可以无限加速跑的，要多多利用，消灭 WANZER 后本节结束。



DEFENSE OF CONTANTINE

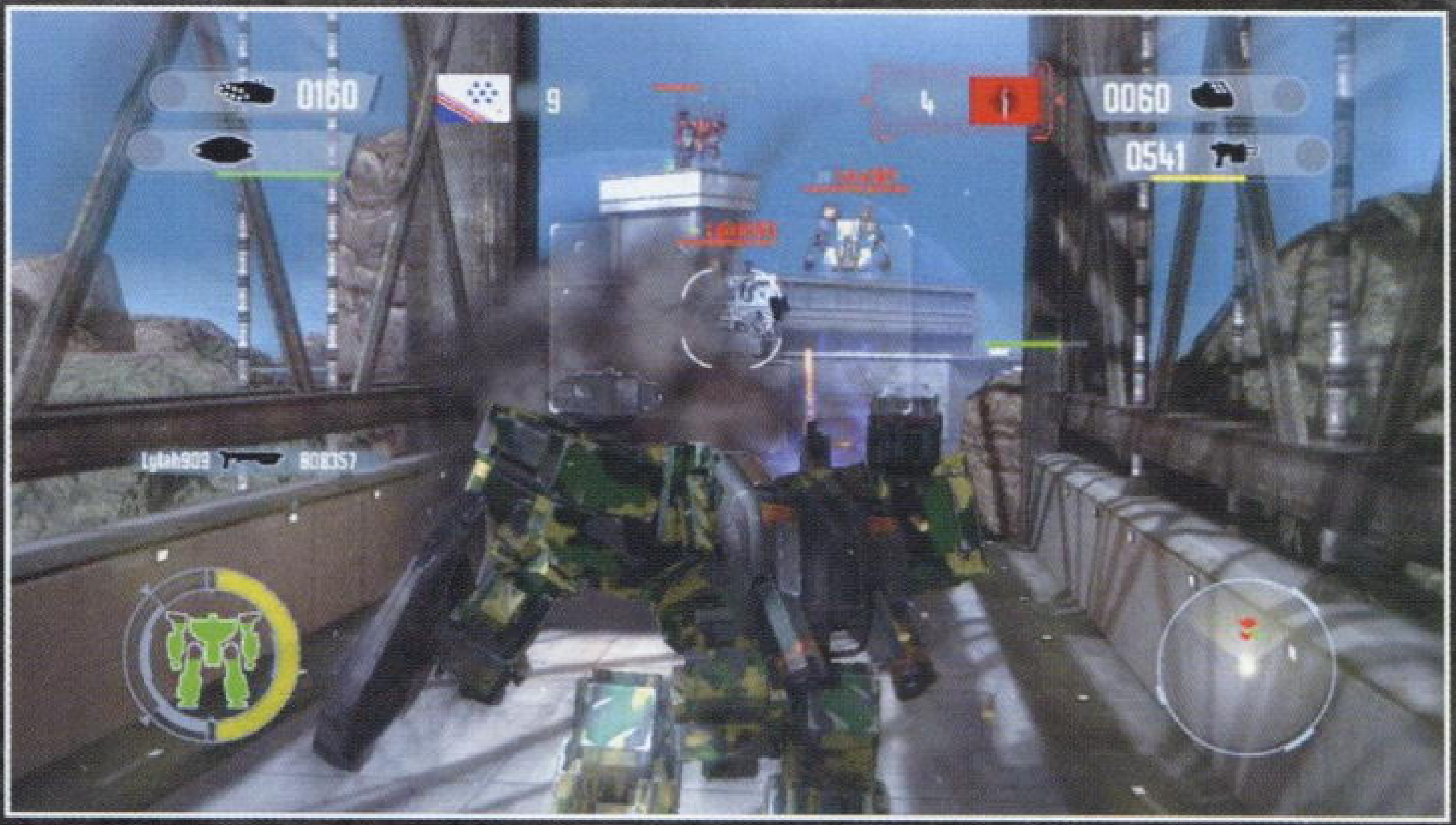
这节必须装备加动力的四足腿才能进入，一上来就处在敌人的密集火力下，赶紧找地方躲避吧，敌人的攻击力很高，几下就能干掉我们的部位，四足的机动力又不是很好，推荐带上锁定导弹和火箭筒赶紧把运输机打下来，这样能减少点敌方 WANZER 的数量，本关开始又能重新使用 E.D.G.E. 了，多多利用。消灭光 WANZER 后一路前进，在大桥上可以通过路上的喷射槽补给箱快速通过，进入基地内部后是连续的几批 WANZER 战，不要吝啬 E.D.G.E. 的使用，中间平台上有 EMBLEM 可以拿，最后的 BOSS 战我们会再次遇到会使用 E.D.G.E. 的白色 WANZER。这一关的 BOSS 极其强大，攻击力超高不说，攻击方式还很难回避，要说他惟一的弱点就是防御力一般。一开始 BOSS 的攻击方式和第一次我们看见他的时候一样，会发动 E.D.G.E. 来造弹幕进行攻击，放完后会出现硬直，我们这回同样可以使用 E.D.G.E.，所以再其硬直时立刻发动 E.D.G.E. 随后全弹发射猛攻，两三轮可将其 HP 削掉一半，这时候 BOSS 会从空中落下来并且攻击方式会发生变化，BOSS 在发动 E.D.G.E. 后并不在使用弹幕攻击而是改为近身格斗的冲刺，这招的威力极其强大，一定要在其蓄力的时候开滑行逃跑，在这个状态下一定不能和其硬拼。这里可以考虑使用霰弹枪加盾牌的组合配合火神炮和导弹，不要离回复箱的位置太远，不然腿部被打烂的话想补血会变的很困难，能发动 E.D.G.E. 的时候一定要抓准时机。

BOSS 蓄力近战落空后立刻近身发动 E.D.G.E.，一轮全弹发射打下来 BOSS 就非死即残了。



第五章

STEPS OF TRINITY



推荐战前改装成双足并拿上霰弹枪，一上来又是直升机上作战，这次作战持续的时间很长，路上敌人众多而且火力颇强，WANZER倒不是我们最大的威胁，只要保证我们队友的前进不受阻碍就可以了，最麻烦的敌人是直升机，直升机的高度很高而且来回移动，让我们并不好对付。从飞机上下来以后会遇到几架WANZER来包围，这里没有队友吸引火力所以自己不要硬拼，开着滑行围着建筑物周旋才好，敌方的双手格斗机很厉害，上来两下就能把我们打红血，一见到格斗兵请立刻举起盾牌然后用霰弹枪射击其胸部可以快速将其消灭，远处的敌人则交给肩部武器吧，边缘半圆形门上方的平台有EMBLEM可以拿，注意搜集周围的SENSORS。直走穿越一条隧道出来后再次遭遇大批敌人，这里要小心敌人的狙击手，狙击手有一击破坏我方部位的实力，其中还有两个近战机要小心应对，这里掩体较少，多利用高速移动还有盾牌来和敌人战斗吧，E.D.G.E.也是我们进攻的法宝，收集周围的SENSORS和金钱后向目标地点进发。进入隧道后剧情触发BOSS战，推荐先更换一下装备，换一个机动性优秀一些的腿部，然后双手持一把最好的火箭筒，左肩和右肩分别搭配连发导弹和升级后的火神炮。这回BOSS竟然是四架装备不俗的骷髅机，不过不用慌，虽然他们会同时攻击我们，但是只要我们不冲过去他们只会一个一个过来找我们，就在一开始的左右两个柱子前左右来回移动即可。

中间两处平台处分别是HP和弹药的补给，会不断随时间刷新，而一开始的三架骷髅机会在远处的两根柱子处远程攻击我们。一开始过来的是一架格斗型WANZER，除了一招蓄力格斗外并没有什么强力的招式，而且速度较慢很好对付，我们利用柱子当掩体堵住另外三架机体的攻击然后全力攻击格斗机，格斗机走过来或者蓄力冲过来我们就滑行到另一个柱子处继续攻击他，自己的HP一半以下就滑行冲过去吃一个补血再回来继续打，攒满一条E.D.G.E.槽后立刻释放，全弹发射一轮必能秒掉他。随后第二个火神炮型会过来，我们打法依然不变，而且这架敌机防御力更低，两条E.D.G.E.可以将其瞬秒。第三架机体又是一架格斗机，该机攻击力极高，一定不能让他近身，这时候剩下的另一架骷髅机是一个火箭筒型，已经没什么大威胁了，我们完全可以放开手和格斗机周旋，灭掉第三台之后剩下的最后一台就该我们虐待他了，释放E.D.G.E.一轮秒杀吧。



TOWER OF BABEL

一开始的几拨WANZER战还是比较简单的，敌人并没有什么强力的兵种，路上的补给也很多，不过这节的SENSORS都隐藏的很深，仔细寻找吧。前面的敌人可以说是弱的出奇，用火箭筒不说一枪一个差不多了，进入一片空旷的室内场景后虽然会被多个敌人同时包围，不过发动一下E.D.G.E.就能一个一个的解决，十分省事，全灭敌人后进入人类战。在消灭三个士兵到达第一个目标地点时要引一下赶紧撤回来，这里会突然出现三个杂兵，而且其中一个拿霰弹枪的近身可以秒人。在赶往目标地点的一路上敌人十分之多，比刚才的WANZER战要困难多了，敌人的霰弹枪兵和火箭炮兵都很厉害，要尽量用队友吸引敌人火力，自己慢慢推荐，切不可冲的太快。

VRITRA

这节开始又有新的改装配件可以购买了，其中ZEPHYR EX类配件关系到一个成就的取得，可以先把别的装备都卸了把这个成就先拿上。本节一上来就是BOSS战，而且是极其艰难的一场BOSS战，我们再一次面对这台白色WANZER，这次一定要选择一个装甲厚的胸部配件，不然BOSS发动E.D.G.E.后随便那招都是能秒我们的类型，武器上依然推荐火箭炮加连发导弹加火神炮的组合。BOSS的初始攻击方式和上一次见到他的时候相同，一上来用火箭筒和肩部武器猛攻，再其发动E.D.G.E.放弹幕的时候立刻逃跑，注意BOSS放导弹的方式，如果是横排发射我们就绕圈跑，如果是散弹类的乱射我们直接跑到他身体底下就安全了，放完E.D.G.E.后会出现硬直，我们也发动E.D.G.E.猛攻吧。再打掉其三分之一HP的时候BOSS会落地进入第二形态，虽然这形态和上次打他的时候一样，不过攻击力却大幅提升，尤其是蓄力格斗的同时释放的两枚导弹可以直接秒掉我们，一旦看到他蓄力赶紧往HP补给箱的地方跑，其蓄力格斗完硬直的时候我们发动E.D.G.E.猛攻他。再削掉他三分之一HP后战斗会进入第三状态，BOSS会站在空中发动E.D.G.E.导弹乱射，这里每一发导弹都有秒掉我们的攻击力，所以一定要注意回避，不要乱跑一气，看准导弹的位置用X键的侧移会更有效，等他E.D.G.E.一结束我们马上反击，两三轮后就可以消灭他了。





消灭BOSS后前进，推荐把装备换成对杂兵战的类型，路上的WANZER都挺难缠的而且补给较少，要小心应对，中间有EMBLEM可以拿。行动到半路发生剧情队友离队，我们要单独行动了。前面有数架WANZER和一排炮台，不好对付，离远处把WANZER引过来消灭后再去破坏炮台，全灭后在画面最右侧边缘处还有一个EMBLEM，在最后的目标地点前还有几个杂兵，要小心。

NO BORDERS

最终 BOSS 战，我们不但要面对被控制的队友，还有个巨型 WANZER 在后面。队友还是比较好对付的，在躲避后面巨型 WANZER 导弹的同时攻击她就行了，攒满两格 E.D.G.E. 槽后可以一次性秒掉她，场景中的 HP 回复箱不要急于使用，这里的 HP 回复箱并不会自动刷新。巨型 WANZER 的攻击方式比较简单，中央放激光和导弹群发是他的主要攻击技能，后面还会释放干扰雷，只要不踩到地面上放光的圈就可以躲避。我们的攻击目标就是巨型 WANZER 的核心，也就是他发激光炮的地方，每当他打开这个核心的时候我们就发动 E.D.G.E. 猛攻，他放导弹我们就跑，场景中的 HP 回复等自己的腿部配件快被打烂的时候再去吃，来回几个回合即可打烂核心，随后 BOSS 第二形态。BOSS 的第二形态实力只能说一般，最底层的两个 HP 回复箱会刷新，不过时间非常长才刷新一次，不要过于指望。我们首先要消灭 BOSS 胸部的四个目标和腹部的三个目标，这里是一个上下连通环形场景，而且中央有喷射槽补给，BOSS 的大部分攻击都可以滑行绕圈来躲避，其中多条红外线瞄准的激光炮比较难回避，可以跑到底层他身底下躲一躲，这里攒



E.D.G.E. 槽的速度非常快，所以攒满就用吧。将 7 个目标全部破坏后 BOSS 会露出核心，我们攻击一段时间后核心就会关闭，BOSS 会发射导弹和激光炮攻击我们，我们只要不听的绕圈攻击攒 E.D.G.E. 槽等待 BOSS 露出核心放射激光炮，这时候开启 E.D.G.E. 直到槽耗完 BOSS 才会关闭核心，几轮下来我们就能观看结局动画了，战役模式到此结束。

成就／奖杯解说

注：本作虽然在除日版主机以外的主机上全部显示英文，但是成就／奖杯却是日文的，这里就为大家奉上日文全成就／奖杯列表。

奖杯／成就名称	详细说明
ショータイム	完成关卡 LONG ISLAND RESEARCH FACILITY
パーシバス	完成关卡 APOLLO'S CHARIOT
フォートモーナス	完成关卡 FORT MONUS
无限大 +1	关卡 FORT MONUS 中在直升机上攻击的时候全灭陆地上的所有目标
溪谷	完成关卡 CALL OF THE CHARIOT
南极	完成关卡 PROMISE
破坏	完成关卡 CHORUS OF DESTRUCTION
コンスタンティン	完成关卡 DEFENSE OF CONTANTINE
バベル	完成关卡 TOWER OF BABEL
国境のない	完成关卡 NO BORDERS
机会の力	任意难度下战役模式通关
人类の力	在 HARD 难度下完成战役模式
いい感じ	发现并取得 15 个 EMBLEMS
绝好调	发现并取得全部 42 个 EMBLEMS
射击の名手	发现并破坏游戏中全部的 SENSORS
资金润泽	获得的总资金达到 7.5 万
ゼフィール完成形	战役模式下购入全部 4 个部位中名为 ZEPHYR EX 的部件
强化兵士	战役模式下装备上消耗三个槽的战斗技能
狙い击ち	战役模式下摧毁一个敌人的所有部件
EDGE マスター	在发动 E.D.G.E. 的状态下击破 50 个敌人
熟练兵	在多人模式中完成 10 场对抗
オールラウンダー	在多人模式中取得 4 种模式的胜利
世界一周	在多人模式中在全部关卡地图中取得胜利
模范兵	在团队死亡（TEAM DEATHMATCH）模式下分数获得第一位
チームプレイヤー在	霸权（SUPERMACY）和统治（DOMINATION）模式下合集获得分数超过 10000
マイヒーロー・ゼロ	多人模式等级达到 70 级
エーデルワイスの花びら	在多人模式下击倒一名手持雪绒花（EDELWEISS）的玩家





结束语

一开始笔者是抱着被雷倒的心态来尝试本作的，不过通关下来却发现游戏的素质远远高出的我的想象，抛开拙劣的画面和有些烂的人物建模与剧情安排，本作在游戏性方面的表现还是不错的，上百种可以使用的武器装备、细致的自定义涂装和优良的射击手感与不错的关卡设计使得本作最终的效果还是让人比较满意的。喜爱机器人动作游戏的玩家不妨尝试一下本作，其中总有一些优点会打动你。

通关时间：一周目游戏通关约 10 小时。



文 洛克 美编 anubis

口袋妖怪 黑・白	Nintendo	角色扮演
NDS ポケットモンスター ブラック / ホワイト		日版
2010 年 9 月 18 日	1 ～ 4 人	4800 日元
对应 NDSi 摄像功能		

从 80 年代走过来的玩家相信对《口袋妖怪》这部作品都不会陌生，不知有多少玩家的童年时光是在那只黄色小老鼠的陪伴下度过的。如今《口袋妖怪》已进入第五世代，这次的冒险舞台被设定在远离之前地区的伊修国，在那里又会发生什么神奇的事情呢？快拿起手中的 NDS，和洛克一起去体验新的冒险之旅吧！

训练师速成班

基础篇



操作说明	
按键	效果
十字键	角色移动、控制光标
Y 键	调出快捷菜单
A 键	对话、调查、确定
B 键	奔跑、取消
X 键	调出菜单
SELECT 键	整理道具

※在游戏中按↓+L+R+START+SELECT，可以回到游戏标题画面。

菜单说明



1. 精灵：查看身上六只精灵的状态，里面的菜单效果依次为查看精灵状态、更换队列、装备道具、退出。

2. 精灵图鉴：会自动记录见过的精灵的神奇图鉴，能方便的查看口袋妖怪的捕捉地点、习性等基本信息。

3. 背包：存放物品的包，包内的物品以普通道具、回复道具、技能机、果实、重要道具的规则划分为五大类。

4. 训练师卡片：记录训练师所持金钱、图鉴完成率、获得徽章数量等基本情况。

5. 存档：储存游戏进度，游戏只有一个存档位置，因此把卡带借给朋友时记得要提前备份记录以防不测。

6. 设定：可以设置游戏的一些相关信息，里面的选项效果依次为：更改对话速度（慢、普通、快速）、战斗动画（开、关）、胜负规则（自由赛、淘汰赛）、音乐模式（立体声、单声道）、文字模式（假名、汉字）、联机通讯前是否提示存档（存档、不存档）。

精灵篇

捕获精灵

游戏的最终目的是让玩家收集全部的精灵，而精灵的获得方式不外乎“捕获”、“和其他玩家（NPC）通信交换”、“剧情”获得三种，由于后两种方式都是通过特定方法取得，因此这里就给一些新手玩家介绍一些捕获精灵的要点：

1. 训练师的精灵无法捕获。
2. 精灵越弱，捕获的成功率越高（红血状态最佳）。
3. 每一种精灵都有特定的捕获率。
4. 异常状态对捕获精灵都有不同程度的修正效果，其中冰冻、睡眠的修正率为 2.5，烧伤、中毒、麻痹的修正率为 1.5，鉴于冰冻的几率太低，因此捕获时最好还是让对方陷入睡眠状态。

目前已知的精灵球		
道具日文名	道具中文名	效果
モンスターボール	精灵球	普通的精灵球。
スーパーボール	超级球	捕获成功率比较高的精灵球，捕获修正率 1.5 倍。
ハイパーボール	究级球	捕获成功率非常高的精灵球，捕获修正率 2 倍。
マスターボール	大师球	无论什么精灵都必定可以收服的终级精灵球。
クイックボール	快速球	在战斗开始的时候立即使用该球，可以获得 5 倍的捕获修正率。
ゴージャスボール	豪华球	使用该球捕捉到的精灵，其亲密度容易提升。
スピードボール	速度球	针对高速度精灵的特制精灵球，捕获修正率 3 倍。
ダイブボール	潜水球	针对深海精灵的特效精灵球，捕获修正率 3.5 倍。
タイマーボール	时间球	每经过 10 回合，捕获修正率提高 1 倍的精灵球，最高修正率为 4 倍。
ダークボール	黑暗球	针对夜晚和洞窟精灵的特效精灵球，捕获修正率 4 倍。
ネストボール	巢球	精灵等级不大于 30 级时，捕获修正率 =（40−PM 等级）/10 的精灵球。
ネットボール	捕网球	针对水系和虫系精灵的特效精灵球，捕获修正率 3 倍。
ヒールボール	治愈球	捕获精灵时回复该精灵的全部体力及异常状态。
フレンドボール	好友球	捕获的精灵初始亲密度非常高。
ヘビーボール	重量球	针对体重较大精灵的特效精灵球，捕获修正率 3 倍。
ムーンボール	月亮球	针对使用月之石进化精灵的特效精灵球，捕获修正率 4 倍。
ラブラブボール	爱爱球	针对异性精灵的特效精灵球，捕获修正率 3 倍。
リピートボール	重复球	针对已捕捉过精灵的特效精灵球，捕获修正率 3 倍。
ルアーボール	钓饵球	针对垂钓精灵的特效精灵球，捕获修正率 3 倍。
レベルボール	等级球	针对异性精灵的特效精灵球，捕获修正率 3 倍。

©2010 Pokemon. ©1995–2010 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc.

进化



大部分精灵满足一定的条件会进化，进化后的精灵各项能力会大幅度提升（NO.292 的鬼蝉除外），关于进化的注意事项如下：

1. 如果不想让精灵进化，在进化过程中按 B 键即可终止。

2. 精灵的进化方式分为以下四种：到一定等级后自动进化、携带特殊道具通讯进化、使用进化石、在特殊条件下升级。

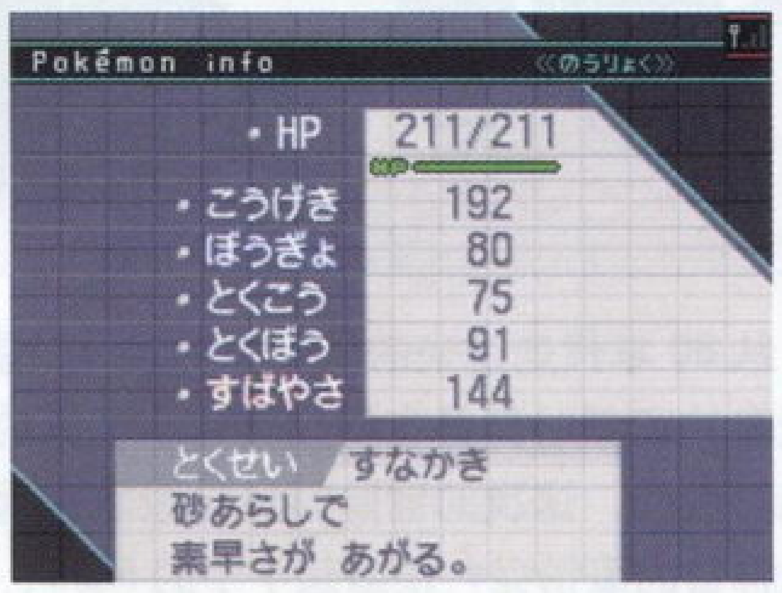
3. 精灵进化后学习招式的等级会改变，部分精灵过早进化的话将无法学会一些招式（部分精灵太迟进化也会错过一些招式）。

属性相克

攻\防	普通	火焰	水	电气	草	冰	格斗	毒	地面	飞行	超能	虫	岩石	鬼	龙	恶	钢
普通	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△	—	○	○	△
火焰	○	△	△	○	●	●	○	○	○	○	○	●	△	○	△	○	●
水	○	●	△	○	△	○	○	○	●	○	○	○	●	○	△	○	○
电气	○	○	●	△	△	○	○	○	—	●	○	○	○	○	△	○	○
草	○	△	●	○	△	○	○	△	●	△	○	△	●	○	△	○	△
冰	○	△	△	○	●	△	○	○	●	●	○	○	○	○	●	○	△
格斗	●	○	○	○	○	●	○	△	○	△	△	△	●	—	○	●	●
毒	○	○	○	○	●	○	○	△	△	○	○	○	△	△	○	○	—
地面	○	●	○	●	△	○	○	●	○	—	○	△	●	○	○	○	●
飞行	○	○	○	△	●	○	●	○	○	○	○	●	△	○	○	○	△
超能	○	○	○	○	○	○	●	●	○	○	△	○	○	○	○	—	△
虫	○	△	○	○	●	○	△	△	○	△	●	○	○	△	○	●	△
岩石	○	●	○	○	○	●	△	○	△	●	○	●	○	○	○	○	△
鬼	—	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	●	○	△	△
龙	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	△
恶	○	○	○	○	○	○	△	○	○	○	●	○	○	●	○	△	△
钢	○	△	△	△	○	●	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	△

※上表中●指克制对方，伤害 2 倍；○是指通常效果，伤害 1 倍；△指效果差，伤害 0.5 倍；—指完全没有效果，无伤害。

精灵的六项能力



HP（体力）：简称体力，体力值由最大体力值和当前体力值组成。当前体力在 52% 以下时，体力槽显示为橙色；当前体力低于 21% 时精灵会进入危机状态，此刻的体力槽显示为红色，在战斗时还会伴有警报；当前体力为 0 时精灵会进入濒死（ひんし）状态，如果携带的精灵都处于该状态则 GAME OVER。

こうげき（物攻）：影响精灵使用物理招式时参与伤害计算的数值，数值越高对手所受的伤害就越大。

ぼうぎょ（物防）：影响精灵受到物理招式时参与伤害计算的数值，数值越高精灵所受的伤害就越小。

とくこう（特攻）：影响精灵使用特殊招式时参与伤害计算的数值，数值越高对手所受的伤害就越大。

とくぼう（特防）：影响精灵受到特殊招式时参与伤害计算的数值，数值越高精灵所受的伤害就越小。

すばやさ（速度）：影响双方精灵谁先出招的数值，在双方速度一致的情况下随机决定出手顺序。

努力值

努力值是精灵入手后惟一一项可以让玩家左右的数值，每一只精灵都有 510 点努力值，而每项能力能最多分配 255 点努力值，也就是说，一只精灵只有二项能力可以达到最大值。每 4 点努力值折合为 1 点能力值，因此最实用的做法是将二项主要能力分别增加 252 点努力值，再将余下的 6 点添加到其他某项能力上。

努力值的获得方法就是让精灵战斗，打败对手就可以获得 1 ~ 3 点的努力值。根据打倒精灵的不同所增加的努力值也不同，由于获得努力值的多少与打倒的精灵等级无关，因此可以去打一些非常弱小但出现频繁的精灵。



※当努力值不足 100 的情况下，使用兴奋剂可以提升努力值，但只能提升到 100 点。

种族值

区分精灵种族之间差距的重要数值，图鉴上的每一种精灵都有着不同于其他精灵的种族值，该数据历来被任天堂隐藏不做公开。但通过破解种族值得以大白于天下。目前网上已有大部分精灵的数据，这里就不再列出。

种族值是精灵天生的数值，这项数值决定了精灵的强弱，比如本作中的草系初始精灵藤叶蛇最终形态的种族值为 HP：75、物攻：75、物防：95、特攻：75、特防：95、速度：113，这六项数据就是藤叶蛇最终形态的种族值，从种族值中我们就能判断出这个精灵适合哪种战术。此外，大部分精灵进化后种族值会有明显改变。

亲密度

衡量精灵与训练师之间关系的数值，取值范围是 0 ~ 255，和种族值一样，每种精灵都有固定的亲密度初始值。获得精灵的时候亲密度都为初始值，亲密度会影响おんかえし（报恩）和やつあたり（复仇）两招的威力，前者亲密度越高伤害值越大，后者亲密度越低伤害值越大。

特性

特性是从《宝石》版开始加入的系统，通常情况下一只精灵都有两种特性，比如喷火龙有猛火和太阳能量两种特性，其中猛火效果为自身体力在 1/3 以下时火系技能的威力提升 50%；而太阳能量效果则是在烈日天气下每回合损失最大体力值的 1/8，同时使特攻提升 50%。由于特性要素的加入，即使是同一种精灵所使用的战术也会大有不同。

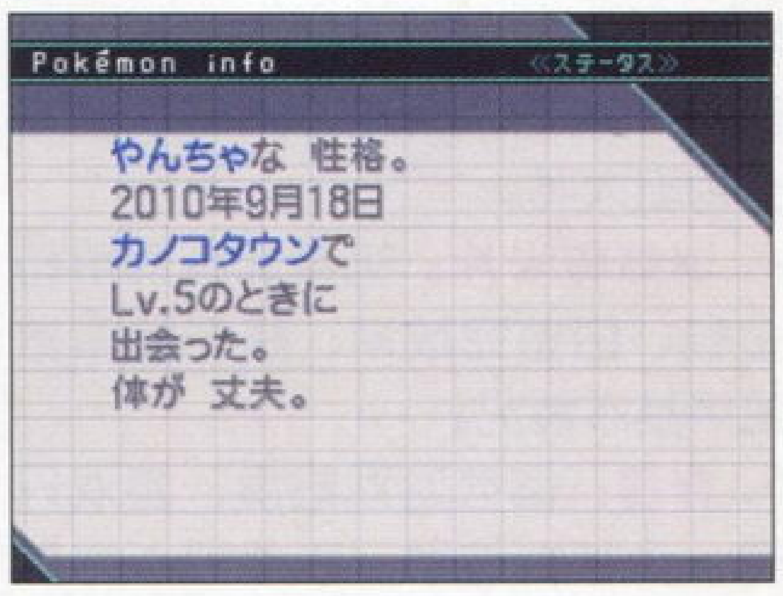
个体值

个体值是用来区分同一种类精灵强弱的方法，在游戏中即使是两只等级一样的精灵，其能力也会有或大或小的差异（比如选择初始精灵的时候，每次选择的结果都会有所差异）。个体值也是先天性的数值，野生精灵在相遇时其个体能力就已经确定了。个体值的取值范围在 0~31，比如一只极品怪力的物攻个体值是 31 点，那么这只怪力会比同等级只有 15 点物攻个体值的怪力高出 15 点物攻。不过要得到一只 6 项个体值全部为 31 的极品概率为十亿七千三百七十四万一千八百二十四分之一，虽然想得到一个极品精灵在正常游戏中是不可能的，但可以通过遗传的方式从父母那儿遗传到三项能力的个体值。

※个体值的计算方法比较麻烦，初上手的玩家可以去网上下载专门的个体值计算器，不过目前的版本都不支持本作中新加入的精灵。

性格

性格是决定一只精灵适合哪种战术的一个因素，在精灵得到之初性格就已定下，并且无法靠后天因素改变，精灵的性格可以影响除体力以外的五项能力和果实口味的喜好程度，本作非常直观地在精灵状态画面中加入性格的影响，其中修正 1.1 倍时被修正的能力显示为红色；显示蓝色则是该项能力修正到 0.9 倍。



TIPS 深色的草丛会有一定几率遇到 2 只野生精灵，在这些地方行走时注意别把一些工具精灵放在第二位。

目前已知的精灵性格

性格	攻击（からい）	防御（すっぱい）	特攻（しぶい）	特防（にがい）	速度（あまい）
さみしがり（孤独）	●	◎	—	—	—
いじっぱり（固执）	●	—	◎	—	—
やんちゃ（调皮）	●	—	—	◎	—
ゆうかん（勇敢）	●	—	—	—	◎
ずぶとい（大胆）	◎	●	—	—	—
わんぱく（淘气）	—	●	◎	—	—
のうてんき（无虑）	—	●	—	◎	—
のんき （悠闲）	—	●	—	—	◎
ひかえめ（保守）	◎	—	●	—	—
おっとり（稳重）	—	◎	●	—	—
うっかりや（马虎）	—	—	●	◎	—
れいせい（冷静）	—	—	●	—	◎
おだやか（沉着）	◎	—	—	●	—
おとなしい（温顺）	—	◎	—	●	—
しんちょう（慎重）	—	—	◎	●	—
なまいき（狂妄）	—	—	—	●	◎
おくびょう（胆小）	◎	—	—	—	●
せっかち（急躁）	—	◎	—	—	●
ようき（开朗）	—	—	◎	—	●
むじゃき（天真）	—	—	—	◎	●
てれや （害羞）	—	—	—	—	—
がんばりや（实干）	—	—	—	—	—
すなお（坦率）	—	—	—	—	—
きまぐれ（浮躁）	—	—	—	—	—
まじめ（认真）	—	—	—	—	—

※上表中●为修正 1.1 倍，◎为修正 0.9 倍，—为不修正，即 1.0 倍。

异常状态

常见的异常状态

名称	效果	解除方法
やけど（烧伤）	物攻为平时的 50%，每回合损失最大 HP 的 12%，火系精灵不会进入烧伤状态	使用恢复异常状态的药。
まひ （麻痹）	速度减为平时的 25%，且有 25% 的几率无法行动	使用恢复异常状态的药。
こおり（冰冻）	无法行动，冰系精灵不会进入冰冻状态	每回合开始前有 10% 的几率自动回复；使用火系招式破除效果；使用恢复异常状态的药。
どく（中毒）	每回合损失最大 HP 的 12%，在地图上每走三步损失 1 点 HP，毒系精灵不会进入中毒状态（本作中在地图上走路不会损失 HP）	使用恢复异常状态的药。
どくどく（剧毒）	随着回合数增加，扣血量也逐渐增多，精灵重新上场的情况下回合数重新计算	使用恢复异常状态的药。
ねむり（催眠）	无法行动	1 ～ 6 回合自动恢复；使用技能进入催眠状态的情况下，经过 2 回合自动恢复。
こんらん（混乱）	有 50% 的几率攻击自己	1 ～ 4 回合自动恢复。
メロメロ（魅惑）	有 50% 的几率无法行动	只对异性精灵有用，任何一方下场后自动解除。

战斗篇

战斗画面

1. 名字： 显示出场精灵的名字。
2. 等级： 显示出场精灵的等级，旁边的符号代表精灵的性别，蓝色为雄性；红色为雌性。
3. 体力槽： 显示出场精灵的体力槽，体力的具体作用请参照上文。
4. 经验槽： 蓄满后精灵提升一级。
5. 捕获标志： 已捕获的精灵会在此处显示出一个精灵球标志。
6. 异常状态： 精灵进入异常状态后会在此处显示。
7. 战斗： 选择战斗指令。
8. 道具： 可以使用回复药、精灵球等道具。
9. 逃跑： 逃跑成功率根据精灵的速度而定，和训练师的战斗无法逃跑。
10. 精灵： 替换出场的精灵。
11. 天气： 显示当前的天气状况，如没有特殊天气则不会显示任何东西。



三重战斗

本作新加入的系统，可以理解为之前作品中双人战斗的进化版，三重战斗又分为普通战和轮回战。



普通战： 在 3 对 3 的战斗中，精灵只能攻击到自己对面和旁边的精灵，而中间的精灵则可以攻击到全场的精灵。战斗中可以通过移动指令 MOVE 来和中间的精灵随时调换位置。

轮回战： 3V3 战斗的另一种形式，该种战斗方式中双方依旧各选出三只精灵上场，但只能用其中一只去战斗，每回合开始前都有一次选择精灵的机会，这种战斗最重要的就是决定战斗的顺序，如果不小心出错，很可能会因此危害到其他两只精灵。

通信篇

实时视频

本作新增功能，在游戏初期从妈妈那获得ライブキャスター后即可使用。由于要用到摄像头功能，因此只有 NDSi 和 NDSi LL 两种机型能使用该功能。通过这个装置可以实现最多四人的实时视频对话，其中无线通信支持四人对话，而 Wi-Fi 则只支持两人。



▲在游戏中角色也会利用该装置进行通讯对话。

C 齿轮

同样是本作新加入的系统，当剧情进行到山阳市后从真菰那获得。该系统将以往作品中的所有连接方式汇集在一起，大幅度提升操作效率。

1. WiFi： 使用 WiFi 连接网络，可以进行一些线上活动，不过由于网络因素，连接时经常发生悲剧。
2. IR： 传统的红外线连接模式，虽然连接速度奇快无比，但也拥有连接距离过短的缺点。
3. WIRELESS： 无线连接，可以检测附近的玩家并进入其他玩家的世界冒险。
4. 教学： 查看 C 齿轮的详细用处。
5. 开关： 用于在飞机、医院等禁止通讯的环境中关闭 C 齿轮功能。



高端连接

高端连接是本作新增的功能，利用该功能能让玩家进入其他玩家的游戏世界中冒险，通过冒险可以积累特殊的“幽谷能量”，幽谷力量的作用很实用，比如能让经验值变成 2 倍、以半价购买物品等。不过目前烧录卡无法使用该功能，因此大部分玩家是体验不到实际内容了（不排除今后出现改进补丁的情况）。该功能的具体使用方法为：

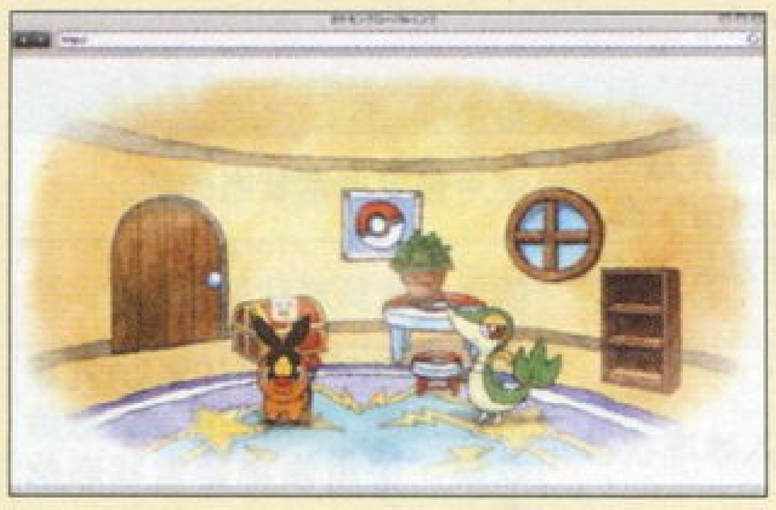
1. 打开 C 齿轮，选择搜索附近的玩家。
2. 搜索成功后进入特殊界面，选择连接后成功进入其他玩家的世界中。



■进入其他玩家的领地后，主人公的外形会发生变化。

TIPS 本作中 8 个馆主和四天王的名字依旧和植物有关，比如地系馆主ヤーコン是雪莲花、冰系馆主ハチク是竹子。

梦世界



▲在梦世界中，精灵拥有自己的房间。

梦世界全称是（Pokemon Dream World），是本作中新加入的功能——PGL（Pokemon Global Link）里最重要的卖点，利用梦世界可以获得一些在正常游戏中无法取得的珍贵精灵。不过想要体验这个系统也十分麻烦，首先你要准备一张游戏（烧录卡也能使用该功能）、一台能运行游戏的NDS和一台能使用无线网络的个人电脑（要用到无线路由），这些东西准备就绪后，就可以通过以下步骤进入PGL：

1. 注册口袋妖怪同好会的ID，注册地址为：https://www.pokemon.jp/portal/toroku/index.cfm（目前PGL系统维护中，网站暂时打不开，官方公告中声明9月19



▲梦世界中能遇到拥有特别属性的精灵，比如这只水精灵的特性是在雨天会自动回复异常状态的特性“湿润躯体”，而正常游戏中的水精灵并不具备这个特性。

日开始连续维护10个工作日）。

2. 进入游戏，在标题画面选择同步游戏，联网获得一个验证码。

3. 前往官网输入验证码，完成游戏和账户的绑定。（不绑定也可以玩，只不过大部分功能都会被限制，而且在官网上获得的道具和精灵无法传输到游戏中）。

搞定账号后就能尽情在梦世界中游玩了，只要在游戏中选择一只精灵，使用姆夏纳的梦烟就可以让它进入梦的世界（利用C齿轮的同步功能），在梦世界中除了到处交朋友玩外，还可以种植果实，一番培育后果实便可以带到现实世界中。此外，如果在进入梦世界前将一些道具和果实放到货架上，进入梦世界后就可以和其他玩家进行道具交换。

感情检测

在IR选项中选择“Feeling Check”选项后进入，可以测试两名玩家之间的相性，该功能算是在联机游戏中用来消遣的。检测的方法十分简单，只要两名联机的玩家把手指按在屏幕上按游戏的提示滑动屏幕就能进行检测。和所有的测试一样玩玩就可以了，别因为太认真而伤了朋友间的感情。



训练师地区制霸指南

注1：两版本的主要区别在于通关后的隐藏迷宫、封面神兽的捕捉和部分精灵的获得方法，本流程攻略以白版为主，对玩黑版的玩家如造成不便还请多多谅解。
注2：一周目流程中提到的精灵编号均为地区图鉴中的编号，请勿和通关后追加的全国图鉴进行对照。

カノコタウン 花子镇

游戏开始依旧是阿良良木博士（アララギ）向玩家介绍本作的一些基本条件，并询问是否使用汉字模式，建议对日文比较苦手的玩家选择该模式。接下来会要求玩家选择主人公的性别和名字，全部完成就能正式踏上冒险之旅。

在《口袋妖怪》的世界中，当孩子10岁后就已经被认可为大人了，可以自由的选择今后的人生道路，在众多选择中最热门的无疑是“口袋妖怪训练师”这个职业。在主人公LACUS（洛克创建的角色名）家，三位主人公收到了小镇里精灵博士送来的礼物，剧情过后调查房间下方的礼盒即可选择初始精灵，选择精灵后一旁的ベル（小铃）会提出和我们对决一试身手，只要在战斗中不出现MISS、被对手打出会心一击等RP太差的情况都能轻松胜利，战斗结束后在一旁观战的チェレン（切林）也想和我们一决高下，虽然他使用的精灵属性克制我们，不过现在对手还没有属性招，因此和第一战一样使用普通攻击磨死对方即可。

结束战斗后三人约定在博士的研究所门口会合，下楼时母亲会把实时视频装置（ライブキャスター）交给我们，关于该装置的作用请参照系统说明部分。来到门口后发现小铃还没集合地点，去左下角的房间找她吧！一进门看到小铃正和她的爸爸争吵，固执的小铃还是不顾父母的反对，决定踏上训练师的道路。剧情过后就可以进入左上方的研究所了，博士要我们给刚才选择的精灵起名（也可以选择使用默认名字），并把口袋图鉴交给我们。出门后从母亲手中得到地图，向上走到1号公路，博士会进行惯例的捕捉精灵教学，完成后一路向上来到下一城镇。

初始精灵的选择

初始的三个主角精灵藤叶蛇（ツタージャ）、暖暖猪（ポカブ）和小球獭（ミジュマル）到底选择哪个进行游戏一直是各玩家所考虑的问题，三只主角精灵的种族值总和都是528，最大的区别在于它们分别擅长耐久型、物攻型和特攻型。三只精灵的种族值如下，如果只是把主角精灵用来通关，笔者推荐使用攻击高且能克制大部分道馆的暖暖猪。（下表均为最终形态的数据）：

	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度
藤叶蛇	75	75	95	75	95	113
暖暖猪	110	123	65	100	65	65
小球獭	95	100	85	108	70	70

カラクサタウン 唐草镇

推荐在路上把等级提升至Lv.7，会使接下来的战斗轻松一些。半路上接到博士的电话，告知我们在前方小镇的口袋中心门口和她会合，进入精灵中心和柜台的护士对话选择治疗精灵，等精灵恢复后博士会向我们介绍商店的用处。

出门前往左边的广场找切林时会遇到プラズマ团（等离子团）的团长ゲーチス（凯奇斯）在这里“布教”，演说结束后旁边一名自称N的绿发青年询问LACUS对等离子团有什么看法，并提出和我们一战，对手使用的精灵是Lv.7的チョロネコ，只要等级不是太低，本战的威胁不大，胜利后从左边进入2号公路。



サンヨウシティ 山阳市

在2号公路入口接到妈妈的电话，随后获得ランニングシューズ（跑鞋），之后按B键就能奔跑了。前往山阳市的路上尽量把沿途遇到的训练师都解决掉，能提升不少等级。注意在山阳市前会和小玲进行一场对决（Lv.6 ヨーテリー、Lv.7 对手精灵），推荐先回精灵中心恢复状态后再和她战斗，胜利后进入山阳市。



和道馆门口的人对话得知馆主有事外出，推荐现在先不急着发展剧情，先来到山阳市右上角的梦の迹地（梦境之地）和前两个训练师对决，胜利后和最后一个NPC对话，他会问我们要不要一只被初始精灵克制的猴子，选择第一项可以拿到这只猴子。来到精灵中心左边的精灵学校，和最上方的切林对决（Lv.8 对手精灵、Lv.8 チョロネコ），由于这次对手精灵已学会自身属性的招式，建议使用刚获得的猴子干掉对手。胜利后道馆门口挡路的老头不见了，和馆主对话进入道馆。

TIPS 通关后关口的广播会经常介绍在什么路段有XX精灵大量出没，此时前去可以捕获一些旧版的精灵。

山阳市道馆战

馆主精灵：Lv.12 ヨーテリー、Lv.14 克制初始精灵的猴子
推荐挑战等级：Lv.10 以上

第一个道馆的训练师整体实力在Lv.10左右，如果感觉吃力可以去商店买几瓶恢复喷剂。道馆的机关是对属性克制的测试，站在相克属性的机关上就能打通道路（比如幕帘上图案是火，就踩水的机关）。由于馆主会使用克制我们初始精灵的猴子，因此这战的主力依然是在梦境之地获得的猴子，利用属性相克可以轻松搞定馆主，胜利后获得三重徽章和技能机 83。

梦の迹地　梦境之地

在道馆门口遇见了博士的朋友マコモ（真菰），她拜托我们前往梦境之地探索ムンナ（梦纳）的踪迹，并把秘传技 01 “居合切”交给我们。靠居合切砍掉梦境之地中挡路的树木后小玲追了上来，原来她也要一起寻找神秘的精灵，进入后发现等离子团的杂兵在欺负一头梦纳，这里要和杂兵进行二连战，毫无悬念的胜利后回真菰的研究所获得C-GEAR和朋友手册。

シッポウシティ　紫暮市

从山阳市左边进入3号公路，路上要和切林进行第三次决斗（Lv.14 对手精灵、Lv.12 チョロネコ）。胜利后发现等离子团的杂兵向左边狂奔而去，从随后赶来的小玲那得知原来等离子团的坏家伙抢了一个LOLI的棒棒糖……哦不，是精灵。热心的切林自然不会放过这群坏蛋，作为好友的我们只好陪他去夺回精灵了。进入左边的山洞和等离子团的杂兵进行二连战（第二场是2VS2），胜利后夺回LOLI的精灵，归还后从下方道路前往第2道馆的所在地紫暮市吧。



在道馆门口再次和N相遇，N提出和LACUS比试一番，看看我们是否有资格成为他们的同伴（Lv.13 マメパト、Lv.13 オタマロ、Lv.13 ドッコラー），胜利后N告诉我们，他是等离子团的一员，想把精灵从人类束缚中解放出来，不过这需要强大的力量才能办到，说完这些他便匆匆离开。

※3号公路可以抓到NO.28的シママ（电斑马），该精灵无论种族值还是招式都属中等水准，可以当做前期的电系主力适当培养（后期可以抓到NO.108的电鳗，能作为电系主力培养）。

紫暮市道馆战

馆主精灵：Lv.18 ハーデリア、Lv.20 ミルホッグ
属性：普通
推荐挑战等级：Lv.16 以上
推荐属性：格斗

这个道馆的总体实力在Lv.16左右，如果之前没有通过路上的训练师练级的话打的会比较吃力（主角精灵选火系的例外），道馆的谜题解决方法是阅读书柜上的书并回答训练师提出的问题，按左下、左中、左上、右下、右中的顺序即可打通道路。馆主的两只精灵攻击力偏高，如果有格斗系的招式克制最佳，没有的话推荐在3号公路抓一只シママ（电斑马），它有使对手进入麻痹状态的电磁波，对战斗帮助很大。胜利后获得基础徽章和技能机 67。

ヤグルマの森　亚古玛之森

和馆主アロエ（雅洛安）的决斗结束后，她的儿子进来告知等离子团的人来博物馆捣乱，出门从阿玲那获得宝物探测器，推荐随时开着，可以探测到平时无法发现的一些道具。

跟着アーティ（阿蒂）前往左边的神秘之森，路上有很多训练师，不要放过这些经验。进入森林后一路往左走至尽头就能看到抢走化石的等离子团杂兵（路上有一些地方需要通过断木到达对岸），轻松解决后本作的邪恶组织老大七贤者闪亮登场，LACUS自然不会认可他们抢夺的行为是在拯救精灵。把化石还给雅洛安后，她把月之石送给我们以报感谢。

※没有草系精灵的玩家不妨在此抓一头NO.54的チュリネ（太阳花）。

ヒウンシティ　飞云市

飞云市位于紫暮市上方，穿过一座宏伟的高架桥后终于到达这个国际化大都市，感到新鲜的玩家可以先四处转转。我们的目的是飞云市左边的第三道馆，不过刚到门口就看到切林和馆主阿蒂跑出来，似乎是遇到什么急事，跟上去看看吧！

来到飞云市入口附近的码头，发现大家都聚集在此，原来是不长进的等离子团这次把阿玲和アイリス（爱丽丝）的精灵抢走了，跟着阿蒂来到道馆左上方的等离子团大厦进入杂兵三连战，进入内部后凯奇斯和七贤者果然在里面，此时凯奇斯告诉众人伊修地区的建国传说——在远古时代，人类和精灵的关系并不向今天这么和谐，后来一位精灵训练师和传说中的龙系精灵出现，并引导人们如何与精灵共存。而他们的目的就是让传说中的龙系精灵再度出现，已达到掌握人心，使精灵从人类的束缚中解放出来的目的。不过LACUS和阿蒂认为人类和精灵的关系并不只是利用和被利用这么简单，虽然每个人的想法都各不一样，但他们珍惜精灵的心情是不会改变的。经过一番辩论后七贤者同意把刚才抢夺的精灵还给我们，但这并不代表他们放弃自己的计划。事情解决后阿蒂也回到道馆，我们准备好后就去挑战吧。

※在飞云市入口的码头可以获得一颗属性进化石，选择和自己猴子一样的石头吧。

飞云市道馆战

馆主精灵：Lv.21 ホイーガ、Lv.23 ハハコモリ、Lv.21 イシズマイ
属性：虫
推荐挑战等级：Lv.18 以上
推荐属性：飞行、火、石

道馆的谜题十分简单，只要踩机关点亮铁门两边的灯即可打通道路。战斗方面，道馆的平均等级在Lv.18，和第2道馆相比难度提升不大，需要注意的是虫系精灵会使用各种使我们进入异常状态的招式，建议带一些药以备不时之需。初始精灵选择火系的玩家这场战斗依然可以轻松胜利，选择其他精灵的玩家如果有培养前期的マメパト（灰鸽子）和电斑马的话，这场战斗会打的比较轻松，取胜后获得昆虫徽章和技能机 76。



ライモンシティ　雷纹市

走出道馆后接到小玲电话，原来她经过爱丽丝的训练后决定和我们打一场模拟战一试身手。在飞云市上方出口就能见到小玲（Lv.18 ハーデリア、Lv.18 对手猴子、Lv.18 ムンナ、Lv.20 对手精灵），她的实力和虫系馆主相比还是差了那么一点。胜利后小玲感到自己的实力还远远不够，和小玲告别后推荐先回精灵中心进行回复，之后还会有一场挑战等着我们。

在公路入口会遇到切林的挑战（Lv.20 マメパト、Lv.22 对手精灵、Lv.20 对手猴子、Lv.20 レパルダス），由于对手精灵已经进化，用猴子战斗时小心不要被秒杀，胜利后博士打电话说她在雷纹市等我们。

4号公路被漫天的沙尘暴覆盖，除了岩石、钢和地面系的精灵，其他属性的精灵每回合都会因为天气因素被扣除少量HP，战斗还是速战速决比较好。4号公路左边能进入迷宫古代城市，里面有不少相同等级的训练师，可以利用他们提升等级。

刚进雷纹市就发现等离子团的杂兵在调戏一个老头，原来他们想抢夺别人寄养在老头那里的精灵，赶走杂兵后老头送给我们一辆自行车作为答谢，先去精灵中心左上方的房间里拿秘传技 04 “怪力”，之后来到城市上方遇见小玲，会被她强拉到选美大赛的会场，剧情后获得精灵装饰盒。

出门后看到小玲正和父亲争吵，小玲的爸爸想要带偷偷出门的小玲回去，可小玲还是想继续自己的冒险，两人正争持不下时一个神秘女子出现，她就是这里的馆主カミツレ（甘菊），经过甘菊的劝说，小玲爸爸终于决定让小玲出去闯荡。

和小玲告别后进入右边的游乐场，在缆车旁遇到老对手N，这次N出乎意料的邀请主人公一起坐缆车，在车上N告诉LACUS，他是等离子团真正的老大，受凯奇斯的邀请和他一起拯救精灵。他所作的一切都是为了把精灵从人类手中拯救出来，为了达到这个目的他需要最强的力量。下车后进入和N的第三次战斗（Lv.22 メグロコ、Lv.22 ダルマッカ、Lv.22 ズルッグ、Lv.22 シンボラー），战斗时要小心最后一只精灵シンボラー，如果没有相克属性的话会打的比较辛苦。战斗结束后N告诉

TIPS 本作的道馆似乎经营状况都不是很好，馆主被逼无奈搞起各种副业维持生计，比如第一个道馆的构造是咖啡厅，第二个道馆是博物馆，第四个道馆甚至开了一家游乐场。

主人公他会超越精灵联盟的冠军，成为独一无二的存在，这样才能达到解放精灵的目的，说完就和等离子团的杂兵一起离开。接下来就可以挑战这里的道馆了。

※4号公路有NO.60的ダルマッカ（达摩猴）和NO.57的メゴロコ（小黑鳄），缺少火系精灵和恶系精灵的玩家不妨考虑培养，特别是可以克制鬼系和超能系的小黑鳄，在之后和四天王的对决中能起到关键作用（小黑鳄的特性推荐选择自我过剩）。
※前往精灵中心右上方的地铁站可以获得战斗记录器。

雷纹市道馆战

馆主精灵：Lv.25 エモンガ、**Lv.25** エモンガ、**Lv.27** ゼブライカ
属性：电
推荐挑战等级：Lv.24 以上
推荐属性：地

摩天轮左边的建筑物就是雷纹市的道馆，这里由悬浮列车和数个平台组成，一路上要通过踩对应颜色的机关改变轨道前进。要注意敌方很多精灵都带有“静电”特性，如果使用普通攻击很容易使自己进入麻痹状态，最好的办法是用特攻解决对手，如果没有可以克制对手的精灵，也可以给精灵带上一些解除麻痹效果的果实。和馆主甘菊的战斗要注意最后一只ゼブライカ（雷斑马）会使用火属性招式，胜利后取得伏特徽章和技能机72。



电气石の洞穴　浮游石洞穴

在前往6号公路的途中再次遇到小玲（Lv.26 ハーデリア、Lv.26 对手猴子、Lv.28 对手精灵、Lv.26 ムシャーナ），胜利后获得秘传技02“飞天”。

6号公路有一个研究所，如果身上有NO.91的シキジカ（四季鹿）可以把它交给左边的研究人员观察，会取得一些关于该精灵的信息。继续向前走来到浮游石洞穴，调查洞口的蜘蛛网后被程萌市的馆主亚科叫住，原来他忘记把技能机交给我们，剧情后亚科帮我们把洞口的蜘蛛网破坏，并获得技能机78。

刚进洞没走多远就和老冤家N相遇，N再次邀请主人公和他合作，不过主人公对他的计划没有任何兴趣，几句不合后N扫兴的独自进入洞中。前进到一个挡路的磁石边会遇到小玲和博士，此时可以获得幸运蛋（给精灵装备后增加获得的经验值），洞内的谜题十分简单，只要把小块的磁石往大磁石方向推即可，深入后会再次遇到博士，博士告诉主人公这里的磁力是100年前突然出现的，而磁力出现的原因至今还是一个谜，剧情过后继续前进吧，来到深处会遇到三个神秘人，并告诉主人公前方就是等离子团的基地，有人在前方等着他的到来。

果然在之后的道路会看到大量等离子团的杂兵，这么多的经验不要白不要，一路打过去会来到十字路口，往右走会再次遇到N，看来一场恶战是无法避免了（Lv.28 ガントル、Lv.28 バチュル、Lv.28 テッシード、Lv.28 ギアル），如果带有格斗和电属性的精灵可以轻松解决他。



※十字路口下一层的训练师实力很强，如果没有充分准备建议不要去招惹他们。

ホドモエシティ　程萌市

按照之前的惯例，打完道馆都会受到对手的挑战，果然在5号公路和切林相遇（Lv.24 レパルダス、Lv.24 对手猴子、Lv.26 对手精灵、Lv.24 ハトーボー），此战还是没有难度，胜利后甘菊会把我们介绍给出来旅游的冠军アデク（阿库），见到冠军的切林激动的和阿库说自己一直以联盟冠军为目标努力，而阿库却说联盟冠军并非单纯的强者，为了让切林明白这个道理，阿库建议让LACUS与切林组成一队，和一旁的幼儿园小朋友进行一场对战。LACUS和切林胜利后，阿库告诉切林：“你和LACUS想要变成战无不胜的训练师，而这些小朋友只要能和精灵在一起就感到快乐，不过你们喜爱精灵的心情都是一样的，到底什么才是最强的训练师，这个答案你们会在今后的旅途中找到。”虽然切林想和阿库再多聊一活，但一旁的甘菊不耐烦的催促两人，当吊桥快要必合时，切林喃喃自语着：“联盟冠军就是强者，不会有别的答案……”。



刚进入城市就发现这里的馆主ヤーコン（亚科）正在等候我们，原来因为放下吊桥的关系，刚才在城里捣乱的等离子团成员趁机逃走了，看来不帮忙抓住捣乱的等离子团成员是无法挑战道馆了。来到城市左下角的冷冻コンテナ（冷冻仓库），进入左下方的建筑物里，这里因为等离子团捣乱的关系已经四处结冰，在深处的货柜箱中发现等离子团的队员正和七贤者中的一人在商量什么，和杂兵进行四连战后亚科带着道馆的手下前来救援，事情完成后去挑战道馆吧。

程萌市道馆位于城市的右上方，在道馆门口发现凯奇斯也在此处，他以武力威胁亚科交出刚才被抓住的团员，为了不让等离子团威胁到普通市民，亚科把捉到的团员交还给凯奇斯，等凯奇斯离开后开始挑战道馆吧。

程萌市道馆战

馆主精灵：Lv.29 ワルビル、**Lv.31** ドリュウズ、**Lv.29** ガマガル
属性：地
推荐挑战等级：Lv.27 以上
推荐属性：水、草

馆主在道馆的最深处，这里要通过升降平台上下移动寻找新的道路。和地属性精灵对战如果没有克制对方的精灵攻击将很难奏效。因此初始精灵选水和草的玩家打的会比较轻松，而选择火系的玩家推荐以格斗招式为主（用赠送的草系猴子也是不错的选择），胜利后获得大地徽章。

フキヨセシティ　吹寄市

出山洞后到达第六道馆的所在地吹寄市，主人公刚进小镇就被一个中年大叔叫住，原来他是阿良良木博士的父亲，交谈后他会帮忙把精灵图鉴升级，之后图鉴能检测精灵的外形了。和博士父亲告别后，旁边的红发女子告诉主人公，她就是这里的馆主フウロ（风璐），不过想要挑战她必须通过タワーオブヘブン（天堂之塔）的试炼。

天堂之塔位于7号公路中段，里面会有一些鬼系精灵出没，有需要的玩家可以考虑抓一只回来培养。打败塔中的众多训练师后登上塔顶，风璐早以在此等候我们，她告诉主人公塔顶钟所发出的声音能反映出敲钟人内心的善恶，当主人公敲响钟后风璐也认可了我们：“非常好听的音色呢，你是一个温柔的人，前面对你有所隐瞒实在是太失礼了，现在我重新进行一次自我介绍，我是吹寄市的馆主风璐，如果你准备好的话，就来挑战我吧！”

吹寄市道馆战

馆主精灵：Lv.33 ココロモリ、**Lv.35** スワンナ、**Lv.33** ケンホロウ
属性：飞行
推荐挑战等级：Lv.32 以上
推荐属性：电、岩石、冰

飞机场上方的休息室就是吹寄市的道馆，此处要主人公进入大炮，把自己当做人肉炮弹发射出去（倒数第二门大炮还会把主人公弹到墙上……），借此到达前方的平台，其中有不少大炮需要在不同方向发射才能顺利到达对岸。该道馆的特点是对手的速度快但其余几项能力都不太出众，如果有电系和岩石系招式可以轻易达到秒杀效果，胜利后获得飞行徽章和技能机62。

ネジ山　螺旋山

出门后再次和N相遇，N和主人公抱怨说人们因为自己的理想让精灵们互相战斗实在残忍，并告诉主人公传说中的精灵即将苏醒，到时候他会成为被认可的英雄，并让整个世界都臣服于他。

剧情后可以向下一个城镇前进，通过7号公路后来到螺旋山，在山脚下会遇到切林的挑战（Lv.33 ケンホロウ、Lv.33 レパルダス、Lv.33 对手猴子、Lv.35 对手精灵），原来他也获得了飞行徽章，想要和我们战斗一番看看谁比较强。胜利后冠军阿库再次出现，并把秘传机03“冲浪”交给我们。

山洞内部的构造很简单，中间的休息室有一台自动贩卖机，缺钱的玩家可以在这里适当购买些回复果汁，从右边的山洞进入后会发现切林和等

TIPS 本作技能机可以重复使用，不会像之前作品那样使用后消失。

离子团的成员正在战斗，主人公正准备出手相助时另一名等离子团成员出现，告诉正在战斗的成员集合时间已到，听到这个消息后山洞内的等离子团员都撤退了，我们也朝下一个城市前进吧。

セッカシティ　冰雪市

从螺旋山出来后遇到博士的父亲，他询问主人公是否知道リュウラセンの塔（远古之塔），原来那里是传说中的龙系精灵栖息地，现在阿良良木博士已经前去调查，和他告别后就能前往市挑战第七个道馆。



※这里是四季变化最明显的一个城市，春天这里会下起绵绵细雨，而冬天则是一个被白雪覆盖的银白色世界。

冰雪市道馆战

馆主精灵：Lv.37 バニリッチ、Lv.37 フリージオ、Lv.39 ツンベアー
属性：冰
推荐挑战等级：Lv.36 以上
推荐属性：火、格斗、钢、岩石

道馆位于冰雪市的左上方，和系列惯例一样，本作中的冰系道馆的谜题依旧是溜冰，不过这次要靠场景中的半月形圆柱前进，碰到圆柱后我们的前进路线会强制改变，踩地面上的机关能改变柱子的方向。其实这里有个诀窍，只要溜到场景上的箭头处就能顺序到达对岸。此战推荐使用 NO.36 的小鼹鼠和火系精灵，其中小鼹鼠进化后拥有大量的岩石招式，可以轻松对付本馆中的大部分精灵。此外，馆内有不少附带地属性的精灵，如果实在没有相克属性的精灵，冒着被敌人克制的风险使用草系精灵战斗也不失为一个方法，胜利后获得冰雪徽章和技能机 79。

リュウラセンの塔　远古之塔

走出道馆后发现切林和小玲在门口等着主人公，正在交谈时冰雪市馆主ハチク（阿竹）出现，并揪出躲在主人公身边的三个神秘人。神秘人告诉主人公N正在不远处的远古之塔等着他的到来。

远古之塔位于冰雪市上方，在塔前博士的父亲正等候我们的到来，原来这座塔时伊修国在太古时代建造的，据说塔顶有传说中的龙精灵居住，它一直在等待着被选中的人出现，现在等离子团为了进入塔而破坏了外面的墙壁。看来现在的当务之急就是阻止等离子团的阴谋。



塔内要利用怪力把岩石推到坑中打通道路，一路来到第四层，这里开始会涌现出大量等离子团的杂兵，一路慢慢清上去吧，消灭大量等离子团的杂兵后终于来到塔顶，此时N已经召唤出神兽，临走前N告诉主人公他会和神兽一起超越精灵联盟，除非主人公能找到传说中的另一只神兽才能与他匹敌，说完后N乘着神兽飞走了，随后赶来的切林和阿竹决定先去找博士商量今后的对策。

古代の城　古代之城

闻讯赶来的阿库告诉众人，传说中的精灵出现绝对不是偶然，N所持有的神兽拥有毁灭世界的力量，要与之抗衡就只有唤醒另一头神兽，而LACUS和N一样拥有能唤醒神兽的能力。根据博士父亲的调查，伊修地区除了远古之塔外，还有一处从远古时期留下的建筑，那就是在沙漠深处的古代之城，而N所说的另一头神兽很可能还在那里沉睡。事不宜迟，LACUS和切林在阿库的带领下朝古代之城进发。

古代之城位于4号公路的左边，从右侧入口进入地下，古代之城内部有使人下落的沙坑，只要经过陷阱时不奔跑和骑车就不会被吸下去，到地下2层发现出现大量等离子团员，这里教大家一个辨别正确道路的方法，只要往有等离子团员的地方前进就一定不会迷路，到最深处发现凯奇斯已在此等候LACUS多时，他告诉我们N已前往联盟准备和四天王交战，随后他把召唤神兽的另一个远古之石交给一旁的阿库后便离开了。剧情过后接到博士的电话，电话中博士说她找到有关神兽的重要情报，要我们到紫暮市的博物馆和她见面。

到达博物馆后发现众人都在门口等着我们，在大家的鼓励下LACUS终于下定决心要阻止N的计划，并从雅洛安那接过远古之石，不过当谈到如何才能让神兽觉醒时众人都没辙。经过一番商议后众人决定前往ソウリュウシティ（草流市），因为那里的馆主是使用龙系精灵的好手，说不定她会知道怎样才能让传说中的龙精灵复活。



※和古代之城第一层的 NPC 对话可以获得化石。

ソウリュウシティ　草流市

草流市位于冰雪市的右边，从8号公路走，在路上小玲会向我们挑战（Lv.38 ムーランド、Lv.38 对手猴子、Lv.40 对手精灵、Lv.38 ムシャーナ），胜利后在小玲离开前她告诉我们以后和N的战斗中不要过于紧张就好。

在草流市前的桥上我们再次遇到凯奇斯，凯奇斯告诉我们，原来N想方设法让LACUS唤醒神兽的目的是打算模仿伊修国的另一个远古传说“双子的英雄”里的情节，他想打败另一个拥有神兽的训练师来确认自己是不是拯救世界的英雄，说完这些后凯奇斯就离开了，我们也通过9号公路进入草流市。

通过9号公路终于到达草流市，前进不久发现凯奇斯又率领等离子团在这里“布教”，等人群散去后阿库会把我们介绍给草流市的馆主シャガ（迦卡），而他自己则先回到精灵联盟迎接N的挑战。

等阿库走后，迦卡让我们去他家找他，他会把所知道的一切都告诉我们。途中迦卡的孙女爱丽丝会给我们带路，跟着她进入迦卡的家后，迦卡把伊修国的另一个传说“双子的英雄”告诉我们——在远古时期，寻求真实的哥哥和追求理想的弟弟保持着不同的信念，有一天双方正争持不下时出现了一只龙系精灵，龙的身体一分为二，成为两人各自的同伴。两只龙系精灵为了取得胜利，终日不眠不休的战斗，而双子的英雄也为此互相竞争。

等迦卡说完后，一旁的爱丽丝感慨现在的训练师和精灵都把胜利看的太重，其实最重要的是人类和精灵之间要保持互相信赖才能共同生活。虽然他们也不知道如何唤醒神兽，但她会依照约定在道馆等待我们的挑战。

※在9号公路附近有百货大楼，可以购买到技能机、努力值药等贵重物品。

草流市道馆战

馆主精灵：Lv.41 オノンド、Lv.41 クリムガン、Lv.43 オノノクス
属性：龙
推荐挑战等级：Lv.42 以上
推荐属性：冰、龙

剧情后就能前往道馆挑战了，作为伊修地区最后一个道馆，里面的训练员实力也十分强劲，如果感到吃力可以先回到9号公路去适当提升等级。这个道馆没什么特别的机关，从高处跳下去踩机关改变龙头的位置开路即可。馆主的最后一只精灵オノノクス比较难缠，如果没有相克属性的话，也可以用地属性的招式战斗，胜利后获得徽章和技能机 82。

※白版的馆主是爱丽丝，而黑版的馆主是迦卡。

冠军之路

走出道馆后会遇到阿良良木博士，她告诉我们，想让神兽复活的话，就必须让它承认自己的实力，看来挑战精灵联盟是最简单的方法，临行前博士把100%能捕获精灵的大师球送给我们。



在前往冠军之路的途中，切林和小玲追上来鼓励LACUS，他们坚信LACUS一定会获得胜利，之后切林会提出和我们做一次对决（Lv43 ケンホロウ、Lv45 对手精灵、Lv43 对手精灵、Lv43 レパルダス），胜利后切林会帮我们回复，并让我们帮忙转告阿库，他终于明白一味追求强大是没用的，只有和精灵们互相信赖才会产生强大力量的道理，说完后两人便离开了。

通过检验徽章的八扇大门来到冠军之路，途中有不少训练师的实力强劲，建议在这里把等级提升到50级以上，否则之后和四天王的战斗会比较艰辛。

TIPS 学习装置（がくしゅうそうち）在飞云市精灵中心左边的一栋大厦里，只要打败顶楼的社长就能取得。

来到第 2 层会看到有 NPC 从悬崖上滑下来，之后我们也要利用这个方法寻找新的道路，来到顶层进入精灵联盟，门口的 NPC 会询问我们是否要挑战四天王，由于中途无法出来回复，没有准确万全的话可以先到左边的精灵中心购买必要的药品。

シキミ

位置： 左 1
精灵： Lv48 デスカーン、Lv50 シャンデラ、Lv48 ゴルーグ、Lv48 ブルンゲル
属性： 幽灵
推荐属性： 恶

鬼系天王是一个喜欢把挑战者的故事写成小说的作家，由于她的精灵会使用很多让我们进入异常状态的招式，因此在战斗前最好最好让精灵携带一些解除睡眠和麻痹状态的树果。此外，要注意“冲撞”、“怪力”等用实体攻击的招式无法对鬼系精灵造成伤害。

カトレア

位置： 右 1
精灵： Lv48 ランクルス、Lv48 シンボラー、Lv48 ムシャーナ、Lv50 ゴチルゼル
属性： 超能
推荐属性： 虫、鬼、恶



她的精灵虽然特攻很强，但除了第三只精灵ムシャーナ外，其余三只精灵的物防都很低，如果没有可以克制超能系的精灵，使用强化战术后再用大威力的物理招式进行强攻也是不错的选择。

ギ-マ

位置： 左 2
精灵： Lv48 ズルズキン、Lv48 ワルビアル、Lv48 レパルダス、Lv50 キリキザン
属性： 恶
推荐属性： 格斗、虫



他使用的精灵除了第三只レパルダス外都带有两种属性，其中最后一只キリキザン实力虽然强悍，但属性为恶＋钢，如果没有相克属性的精灵，用地面招式同样可以重创它。

レンブ

位置： 右 2
精灵： Lv48 ナゲキ、Lv48 ダゲキ、Lv48 ローブシン、Lv50 コジョンド
属性： 格斗
推荐属性： 飞行、超能



格斗天王的精灵和超能天王相反，属于物攻和速度高，但特攻很低的类型。战斗中对手只会使用强攻战术，如果没有能直接克制对方的精灵，只能硬碰硬战斗。

N の城　等离子团总部

打败四天王后调查中间的雕像，进入冠军之间，不过 LACUS 还是迟来了一步，N 已打败阿库成为新的联盟冠军，虽然阿库一再请求 N 不要把精灵和人类分开。但 N 告诉阿库，他们两人都有坚定的信念，但最后胜利的人是他，胜者为王败者为寇，除非打败他，否则他是不会改变自己的信念。N 发现 LACUS 也来到冠军之间后召唤出等离子团的总部：“如果你想挑战我的话，就来到我的城堡吧，我会在城堡的顶层等待和你的决战！”

刚进入等离子团的总部就发现七贤者在等着我们的到来，七贤者正要合力干掉 LACUS 的时候，伊修地区的八名馆主赶来帮忙，而 LACUS 也趁这机会赶往 N 所在的王者之间。在城堡的第 2 层能进行回复，一路来到第 5 层会遇到凯奇斯，不过他并没有阻扰我们，而是让开道路让 LACUS 去和 N 进行最后的较量。

在王者之间里，LACUS 身上的远古之石放出光芒，另一只神兽终于苏醒了，和神兽对话即可进入和它的战斗，成功捕获后如果神兽已经带有 6 只精灵，系统会提示是否要将捕获的神兽和身上的精灵交换。

N

精灵： Lv52 对手神兽、Lv50 ギギギアル、Lv50 ゾロアーク、Lv50 アバゴーラ、Lv50 アーケオス、Lv50 バイバニラ



看到 LACUS 成功捕获神兽，N 迫不及待地和我们开战。本战的难点在于第一只神兽，其中神兽推荐用刚捕获的神兽和它对决，由于龙属性可以互相克制，只要我们比 N 先出招能轻易放倒对方。

战败的 N 非常沮丧，此时凯奇斯走了进来，原来他之前所做的事情只是为了方便笼络人心罢了，其真正的目的是利用精灵的力量来控制那些失去精灵的人们，为了达成自己的野心，凯奇斯决定亲自出马干掉 LACUS。在战斗时要密切注意他的第五只精灵サザンドラ，这头 54 级的精灵属性是恶＋龙，如果体力不够的话很容易被这只精灵秒杀，推荐使用会龙系或者冰系招式的精灵应战。胜利后本作的一周目就此完结，慢慢欣赏通关画面吧。

二周目的部分隐藏要素

通关后增加大量的隐藏要素一直是系列的传统，由于时间关系洛克实在没办法把本作的隐藏要素一次解决，因此本期的攻略就先行放上一部分通关后追加的内容，希望对各位有所帮助。

通关后的追加要素

1. 图鉴升级为全国版。
2. 草丛中会出现前作中的精灵。
3. 能前往ソウリュウシティ右边的三个城市。
4. 训练师全面强化，精灵等级都在 Lv.60 以上。
5. 四天王大幅度强化，出战精灵增加到六只，且等级提升到 Lv.70 以上。

全秘传机获得方法

秘传机编号	技能名	大地图效果	入手方法
ひでんマシン 01	いあいぎり（居合切）	砍断细小的树木	击败サンヨウシティ道馆后剧情获得。
ひでんマシン 02	そらをとぶ（飞天）	飞到指定城市的精灵中心门口	在ホドモエシティ击败ベル后获得。
ひでんマシン 03	なみのり（冲浪）	在水面上行走	ネジ山前剧情获得。
ひでんマシン 04	かいりき（怪力）	推动巨大的岩石	ライモンシティ精灵中心左上方房间。
ひでんマシン 05	たきのぼり（攀瀑）	攀上瀑布	18 号公路上拾取。
ひでんマシン 06	ダイビング（潜水）	进入深海区域	和サザナミタウン海边的女性对话。

TIPS 携带幸福蛋（しあわせタマゴ）的精灵会得到 1.5 倍的经验值，使用神奇糖果（ふしぎなアメ）可以直接提升一级。

七贤者相关剧情

读取通关存档后会按照系列惯例从自家的二楼开始游戏，下楼后会遇到国际警察，对方拜托我们去寻找失踪的七贤者，并把高级钓竿送给我们。七贤者分布在伊修地区的各个角落，具体位置如下：

1. 在ホドモエシティ左下角的冷冻コンテナ中，在深处的货柜箱中发现他，对话后获得技能机 01。

2. 电气石の洞穴最下层，内部有大量等离子团杂兵，可以在此顺便提升等级，解决后获得技能机 69。

3. 在 1 号公路旁边使用冲浪到达 18 号公路，往左下前进来到 P2 ラボ，对话后获得技能机 32。

4. 从梦の遊地右边进入地下室，在最深处遇到，对话后获得技能机 75。

5. 古代の城深处遇到，对话后获得技能机 04。

6. 先前往 18 号公路找到秘传机 05 攀瀑，在 14 号公路使用攀瀑前往上方的ほうじょうの社，对话后获得技能机 08。

周边地区旅游指南

カゴメタウン

1. 从ソウリュウシティ能前往右边的三个城市，不过路上的训练师平均等级均为 Lv.60 以上，如果感到吃力可以打打野怪适当提升等级。

2.13 号公路的海滩上有 NPC 会传授初始精灵技能。

サザナミタウン

1. 和海边的女性 NPC 对话能获得秘传机 06 “潜水”。

2. 在精灵中心左边的小屋能挑战《钻石 · 珍珠》中的冠军希罗娜，她使用的精灵和前作中完全一致，队伍平均等级在 Lv.75 以上，打不过的朋友还是先去练级吧。

ブラックツテイ、ホワイトフォレスト

1. 黑白版有各自不同的城市，其中黑版是ブラックッテイ（黑之城），而白版是ホワイトフォレスト（白之森）。

2. 黑版能购入进化石等珍贵道具，白版能获得特殊的果实，城内会遇到 Lv.5 以下的精灵。

3.15 号路上有和前作的联机设施，可以在此通过小游戏的方式获得前作精灵。

和チェレン的再战

通关后可以在 5 号道路上遇到チェレン，此时他正在思考怎样才能变的更强，为了寻找答案他决定继续修炼。从冠军之路顶层右边的洞口进入就能再次看到他，受到四天王的鼓励后チェレン决定再次和我们交手，不过这次他的精灵平均等级在 Lv.68，想要挑战的玩家最好提前做好准备。

部分神兽捕获说明

NO.000 号精灵

1. 确保你的 NDS 能连接 WiFi。
2. 在标题画面中选择ふしぎなおくりもの。
3. 选择おくりものを　受け取る。
4. 选择 Wi-Fiで　受け取る。
5. 接收完成后进入游戏，和精灵中心左下角的 NPC 对话获得船票。
6. 和ヒウンシティ码头的人对话，坐船到新地点，登上塔顶后遇到。

※领取船票的时间为 9 月 18 日～10 月 18 日，没有获得的玩家可要抓紧了。

トルネロス（黑版）、ボルトロス（白版）

1. 前往ソウリュウシティ的关卡中，门卫会告诉我们 7 号公路有暴风雨。
2. 先前往 7 号公路的建筑物，从老婆婆那取得不怕暴风雨的汤。
3. 进入暴风雨后遇到神兽，不过它会立刻逃跑。
4. 之后在暴风雨天气中随机遇敌就能碰到它，不过战斗开始后它同样会逃跑，需要使用束缚技能困住。

コバルオン

在 6 号公路使用冲浪到达フキヨセの洞穴，进入最深处遇到。此外，三神兽中必须先捕获コバルオン才行，否则通往其他两头神兽的路上会有一块岩石挡路。

テラキオン

从冠军之路顶层的洞口进入，然后从左边下去，推开岩石后进入左边的新洞穴（如果没有遇到コバルオン这里会有岩石挡路），进入深处后遇到。

ビリジオン

先前往ヤグルマの森，在如图 001 处进入，一直往右上前进到最深处即可遇到（如果没有遇到コバルオン这里会有岩石挡路）。



キュレム

先来到 13 号公路的海滩，使用冲浪来到左图处，然后顺路来到最上面的洞穴，通过洞穴来到右图处的草原，在草原中心会触发剧情，等雪把大地全部覆盖后来到右上的洞中即可捕捉。





玩后感

完全超越前作的画面、更加成熟的剧情、更加人性化的细节设定，本作的进化之处太多太多了，不过本作让我印象最深的还是游戏的难度，本作的难度主要体现在两点——其一是新的经验系统导致练级十分困难，从根本上杜绝了之前作品中靠等级强压的情况。在挑战道馆的时候我方精灵还经常会比敌方的等级低，使玩家挑战道馆必须充分利用战术和属性相克方能取胜。其二则是从中后期开始电脑 AI 明显上升，不仅路人训练师都会使用嗑药战术，而且大部分敌人会用不同属性组成的混合队伍和你战斗，这使玩家需要好好考虑自己队伍的配置，尽量做到自己的六只精灵能应付大部分场面，否则一旦遇到自己无法克制的对手，等待你的下场往往就是团灭。

TIPS 技能机 70 フラッシュ（闪光）在ヒウンシティ小巷中获得。



HALO REACH

光环 致远星		Microsoft/Bungie	主视角射击
X360	Halo Reach		美版
	2010 年 9 月 14 日	1 ~ 16 人	售价：59.99 美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17 岁以上

虽然美国人去不了 TGS，但《光环 致远星》的发售对他们来说绝对是更盛大的节日，目前 Xbox LIVE 的联机冠军毫无疑问地就是《光环 致远星》。上期杂志为大家介绍了游戏的流程攻略，本期研究内容会为大家补齐单机部分的要素，包括传奇战役单人通关的心得，以及轻松战翻枪林弹雨模式的方法，大家赶快拿齐单机成就吧，我们会在广阔的网络战场等着你们的加入！

文 Funkyboy K 编 纱迦 美编 NINA

枪林弹雨

《光环 致远星》的枪林弹雨比较人性化，可以修改任何设定，只要修改得宜，要拿满枪林弹雨的成就可谓零难度。设定在游戏选项里调，以下是一些修改要点。

1. 首先先修改超级战士设定

a. 武装 > 按自己喜好，一般也是选大杀伤力武器，如火箭发射筒，燃料枪，能量剑等，调多一个喷射推进器

b. 基本能力 > 护盾与生命值 > 抵御伤害 > 无敌

c. 基本能力 > 武器与伤害 > 改为 300%，弹药无限 > 无限发射

2. 之后便调枪林弹雨

a. 时间限制 > 无限

b. 攻击属性

有 3 回合可以调，全部调骷髅头全开（骷髅头是继承《光环 3》存档），停用运输船，敌人全改为精英上将，奖励关卡持续时间调最大 2 分钟。

设定好后便可以开打，难度选传奇，地图随意（个人偏好 CORVETTE），因为已经调了无敌，所以是不会死的，只要守在房间中央不断杀便可以了，敌人基本上也是一击必杀，精英上将一只大概给 1500 ~ 2000 分，30–45 分钟便可完成一百万分的成就，十连杀那个成就留在奖分关卡的时候做，也是没难度的。



传奇战役通关心得简要

基本理念

1. 传奇难度之下，如果敌人瞄准击中你，基本上你 1 ~ 2 秒钟便会挂掉，大杀伤力那些如燃料炮在你非满血情况下通常是一击死的，所以一定要打得十分保守，不可以像低难度那样搞冲锋式打法。

2. 弹药会经常不够用，所以每打完一场景都要不厌其烦走回每个敌人尸体“验尸”捡弹药，以避免打到后来陷入弹尽粮绝的困境。

3. 有些地方不用杀光全部敌人，冲过便可过关，能避则避吧。

4. 手榴弹尽量也拿满在身，尤其是那种蓝色黏雷，打到没弹药迫不得以要突围时，手榴弹可起起死回生的作用。

©2010 Bungie, LLC. All rights reserved.



5. 经常换位置射击，游戏的AI比较人性化，当你发觉全部敌人都瞄准同一位置拚不过的时候，可以尝试换位置打，很多时候敌人都不会第一时间发现你的。

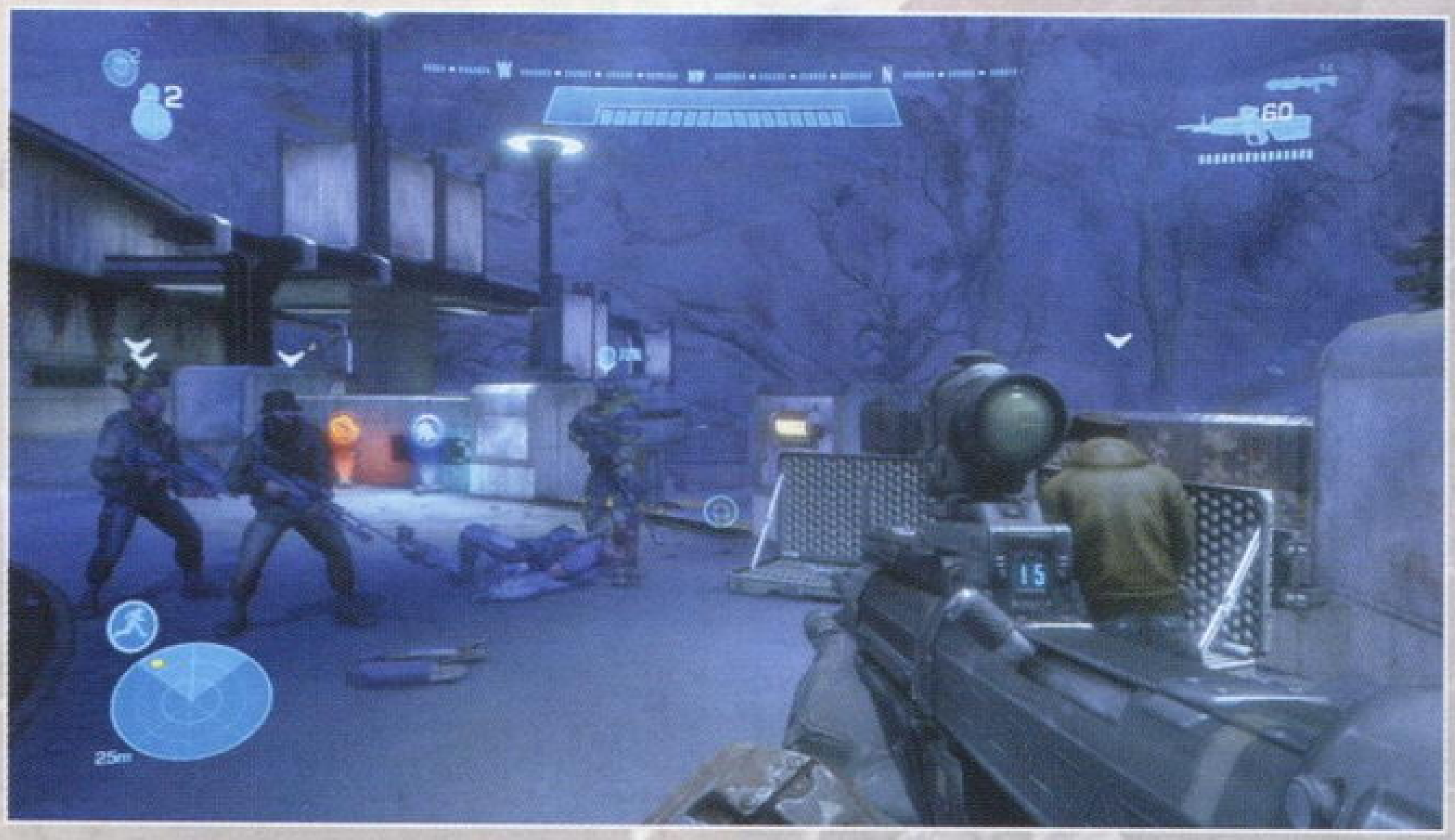
6. 有载具可以用时，务必给AI同伴做炮手，因为他是百发百中的。

7. 本作新增了一种可装备的特殊技能，最有用的莫过于蓝色的护盾了。它不仅可以防御，最大用处是可以自动补满血量，玩过便知补血有多大作用的，见到便要捡啊。

武器篇

因为不像其他如《使命召唤》那些游戏随处也可捡到弹药，用最少的弹药杀最多的敌人便是通传奇的关键。

武器方面，因为传奇的弹药有限，爆头杀敌是必须的，主要武器都是选那些可以爆头的武器，如人类的瞄准步枪和星盟的针刺步枪是最容易捡到的武器，这2把可以说是杀敌神兵，身上一定要装备起码一把用作远距离爆头用。还有手枪这把不起眼的武器，如果对手是野猪兽或豺狼兵之流，瞄准头部开枪，也是一击必杀的。在传奇难度之下，用手枪杀小兵效率一定比冲锋枪高。最后还有2把近战神兵激光剑和重力槌，见到也捡吧，可以一击杀鬼面兽，两击杀精英。



AI同伴篇

《光环 致远星》里的同伴有2种，打到中段战役时，会增加一个同伴功能，最多会有4名同伴跟着你，不过那些都是无名小卒，在传奇难度下可谓不堪一击，他们是出来送死的，不理也罢。

第2种便是那种游戏的主要角色同伴，这一种便不同了，因为他们的设定是无敌之身，打不死的。在传奇难度战役下，怎样充分利用他们便是关键。一般情况下，AI只是会在后方射击的，这时是起不到作用的，像《使命召唤》一样，同伴的位置基本上是取决于玩家自身的位置，当预估到一些有精英的场合时，自己想办法先跑到敌方后面，之后那些AI也会跟着跑，将AI拖到精英那里时，你便可以慢慢欣赏他们互相肉搏，因为那些AI是无敌的，所以可以不费一弹便可干掉那些厉害的敌人，我试过只凭2个AI便活活把2名猎人干死。不过有AI的场合也不算多，有的时候便要好好利用了。

敌人篇



如以上所说，在传奇难度下，怎样用最大效率杀敌绝对是关键，以下简述一下小心得，了解杀敌法可准确计算自己的弹药数，打起来事半功倍。我的打法九成也是用步枪远距离狙击，在低难度的破甲枪打法用在传奇难度是很难实行，一来破甲枪要蓄力，射程近，本身也不好瞄，破完后一般还没换枪已经给打到红血了，在自己回血时敌人也不知跑到那里了，所以我还是觉得远距离打比较容易掌握。在一个场景时，我一般先杀鬼面兽，然后杀小猪，最后才杀精英。不要小看那小猪，你不清掉他，绝对会给你极大麻烦。

最常见的野兽和豺狼，无论手枪或步枪打头都是一下死，他们通常也是一起出来的，用普通手榴弹投得准的话也是一击杀光。

鬼面兽，带头盔的，用人类步枪两三发可打掉头盔，再补一发便可杀掉，用星盟步枪连中3下会爆炸之后也是立即死，不过有些是有技能免疫那个爆炸的，当你看到他出一下全身白光那一招时，便不要再用星盟枪打了。如果捡到狙击枪中头是一下死的。近战用剑或槌也是一下死，这种是颇好杀的，不会给你很大麻烦。

猎人，一般有猎人的场合也会有一名AI加霰弹枪，打背后是最高效率的，配合冲锋技能事半功倍，不过血十分厚。

槌兵，这个冷静打基本上没难点，跳起打下来打一下，或在地上连挥两下，有黏雷便可轻松搅定。

最后是精英了，游戏里最厉害的敌人，中近距离你一般没什么可能打得过他，他绝对先把你秒杀，远距离你用步枪打头也要连续7～9发才可干掉。诡异的是很多时候你打中他一下后他会光速闪走，最要命的是就算你打破你他的甲，最后那一枪打不中，他逃走后会回复装甲。有AI时便靠AI跟他打，没AI时如果是橙色精英用步枪远距离打也是可行的，如果是白色跟红色精英便麻烦了，一般也是在房间或是放护盾引他进来用黏雷槌子那些跟他拼。不过打到最后那关在死了无数次之后我发现了新方法：先装备冲锋技能，再不停隔开跟他绕圈子，当你绕到他背后时，一下近战他是一击死的……

总结：一般情况下，我会装备1把步枪，另1把用大杀伤力武器（剑／槌／火箭炮），技能用蓝色护盾，黏雷常备2个在身，应付大部份场景是没问题的。

储存点

《光环 致远星》的自动储存点特多，在传奇难度打起来还算简单，一般是杀完一些特定厉害的敌人便会存一次，不过有时也会死活不出储存点，在我经过无数次死亡后发现了些小东西，有些场景的某一些地点你经过便必会存档的，当你发现了那个地点后便好打了，杀两三只敌人再回去存一次档，这些地方通常是一些没敌人绝对安全的地方，留待自己发掘吧。

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

软硬件实用信息综合报道

最近市场上最火热的消息当然就是PS3破解。虽然索尼在不到20天的时间内接连更新两次，但对于那些铁了心不升级玩破解的人来说，就算更新一万次也没有关系。PS3破解也是本期来信的热门话题，其中不少信都表示PS3破解对自己没有影响。这个情况和当年NGC被破解时颇为相似，不过有这种想法的人一般都是已经拥有PS3的人，没有PS3的普罗大众可不会这么想。总之，各人有各人的价值观，想玩破解就玩破解，想继续支持正版就继续支持正版，非要把这两种行为分个高下，没有必要。

市场风向标 提供最佳购机方案

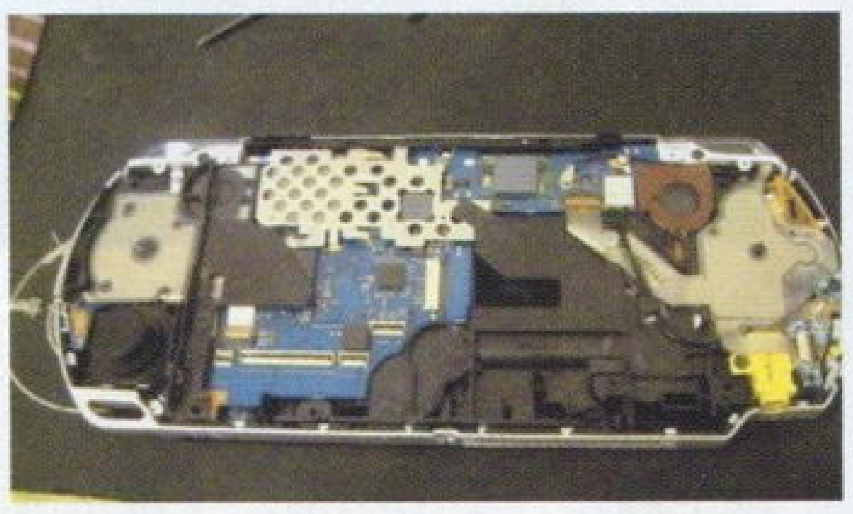
价格行情 提供最佳购机方案

PSP购机推荐套餐 3000型

	品牌／型号	价格
主机	PSP-3006（港版）	1250元
记忆棒	8GB 高速 MARK2 组棒	148元
贴膜	PSP-3000 专用高清组膜	10元
保护壳	北通中国风 PSP 新版硅胶套	58元
总计		1466元
近期推荐购入指数		6

备注 主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评 最近半个月PSP主机市场的行情有些复杂，原先已经断货的PSP-3000越来越多地出现在市场里，之前曾经提到过，虽然之前有一些地方销售可破解版本的PSP-3000，但范围并不广，不过最近却明显多了不少，这主要是玩家热情惹的祸。现在想要购买破解主机的玩家基本上已经接受了2000多元的高额定价，并且即便知道是机器是翻新过的，也会尽量选择购买，而这也就使得商家们敢于回收5.03系统版本的PSP-3000加以翻新了，这样下来可破解主机的市场又会越做越大，不过价格依旧还会维持在现在的水平，一方面正如前面所说，想买破解主机的玩家已经接受了2000多元的定价，而另一方面现在的机器确实热销，商家也都是有一台卖一台，所以也根本不必作出降价的选择，这就等于"有人愿打，有人愿挨"，可破解主机的生意在近段时间也肯定还会持续下去。至于不可破解的PSP主机，玩家可以在最近观望一下PSPgo，现在有不少商家都在打折促销PSPgo，因为自从PSPgo发售到现在，其整体的销售状况并不是十分出色，这让很多商家都担心机器滞销，所以不得不进行甩卖，玩家从淘宝上搜索的话可以看到不少商家都在以15xx元甚至是14xx元的售价出售PSPgo，如果你觉得合适就可以入手了，当然还要提醒玩家，如果买的是PSPgo，请尽量不要使用黑卡，因为索尼近期加强了黑卡的打击力度，一旦PSN帐号被封你就不能再更改机器里已经购买过的游戏了，也就是说在帐号被封之后，如果你再想绑定其他PSN帐号，那么机器里之前购买的游戏就自动删除，并且以后也无法恢复，所以一定要把这些游戏打通或者玩腻了之后再换帐号，否则就得不偿失了。



▲买不买翻新主机还是自己说了算。

主机及主要周边参考价格	
PSP-3000 主机（不可破解）	1250元
PSP go（不可破解）	1580元
PSP-2K/3K 用 Hori 贴膜（原装）	68元
PSP-2K/3K 用 Hori 贴膜（组装）	10元
PSP go 专用 Hori 贴膜（组装）	20元
4GB 高速 MARK2 组棒	88元
8GB 高速 MARK2 组棒	148元
8GB 极速 HG 组棒	158元
16GB 高速 MARK2 组棒	238元
PSP-2K/3K 高仿色差线	50元
PSP-2K/3K 高仿线控耳机	30元
北通"中国风"PSP 新版保护胶套	58元
北通 MVP 动力堡垒（世界杯限量版）	210元

NDS购机推荐套餐 NDSi

	品牌／型号	价格
主机	NDSi 主机（行货）	1240元
烧录卡	EZVi 简装版（1.4.1）	98元
SD/TF 卡	金士顿 4GB microSD 卡（行货）	88元
贴膜	NDSi 专用 Hori 贴膜（组装）	18元
保护壳	北通中国风炫彩 NDSi 水晶保护盒	68元
总计		1512元
近期推荐购入指数		7

备注 主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、触控笔2支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。

点评 NDSi主机在9月8日进行了一次系统更新，任天堂推送了最新的V1.4.1系统固件，此次更新主要是改善NDSi的后台系统性能，并对所有的烧录卡进行了封杀，不过在测试中可以发现，虽然任天堂进行了新一轮的系统封杀，但EZ5i仍可正常的运行，由此EZ5i也成为了目前惟一一款原生支持V1.4.1系统固件的NDSi烧录卡，所以对于近阶段想要购买新主机的玩家来说，EZ5i应该是最保险的选择，而从这次任天堂的系统更新中，玩家也可以看出老牌烧录卡厂商的研发实力确实要比其他的普通品牌强上很多。此外国内的行货NDSi主机在近段时间也跟进了任天堂的最新系统升级，不过国内行货主机的系统固件为V1.4.2c，但总体改进方面是一样的，只是版本号上的一些区别。最后提醒在近期想要购买主机的玩家，如果如果你没有登陆DSi商店购买DSi ware游戏软件的需要，就尽量不要将DSi系统升级成最新的版本V1.4.1，如需更新请在烧录卡支持系统更新后再将主机进行升级，以免发生悲剧。目前可支持V1.4.1（V1.4.2c）系统固件的烧录卡有EZ5i（原生支持，买来就用），AK2i（需要从网络下载升级包），DS TWO（需要从网络下载升级包）三款，推荐玩家选择EZ5i来搭配主机购买。



▲原生支持NDSi新系统的EZ5i应作为近期购机的烧录卡选择对象。

主机及主要周边参考价格	
NDSi 主机（行货）	1240元
NDSi 主机（日版大红）	1420元
NDSi LL 主机（日版）	1500元
NDSi 专用 Hori 贴膜（组装）	20元
NDSi LL 专用 Hori 贴膜（组装）	30元
北通中国风晶透水晶盒 NDSi 保护水晶盒	58元
北通动力堡垒迷你版	128元
黄金 DSTTi（1.4）	48元
EZVi 简装版（1.4）	98元
Hyper-R4i（1.4）	58元
M3i Zero（1.4）	168元
金士顿 4GB TF 卡（行货）	88元
金士顿 8GB TF 卡（行货）	138元
金士顿 16GB TF 卡（行货）	318元

Wii购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	Wii 主机（韩版，纯软改）	1280元
硬盘	行货 250GB 套装	380元
视频线	北通 Wii 色差线	40元
总计		1700元
近期推荐购入指数		8

备注 主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附AV线一条、双节棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。

点评 Wii主机的销量在近期有了不小的下滑，想必这和PS3的破解有不小的关系，所以这也导致了Wii主机的价格在最近又有了下探的趋势，现一阶段Wii主机的破解和PSP-3000有些类似，前阵子较为少见的更换光驱主板主机在近段时间又有了死灰复燃的气势，而且也有不少玩家都选购这样的主机，在这里要提醒玩家，更换光驱主板的Wii主机和PSP-3000并不一样。虽然PSP-3000的可破解主机也是翻新的，但玩家玩游戏的时候都是使用记忆棒进行的，这对主机的寿命是没有太大影响的，而更换光驱主板破解的Wii主机就不一样了，因为这些光驱主板大多为二手货，而更换前你也并不知道这个光驱使用了多久，所以机器买回去之后很有可能玩上一阵子光驱就出现毛病了，这时要再想修理就又有支出不小的花费，绝对是得不偿失的举动。对于想在节假日购买Wii主机的玩家来说，目前市场上最为成熟的破解方案依旧是软改+硬盘，而且使用硬盘玩游戏比起光驱还更为方便，像前段时间的大作《银河战士另一个M》就是先被硬盘所支持的，简单来说就是玩家使用硬盘进行游戏基本都可以保证在第一时间玩到想要玩的游戏，这要比光驱的后续操作简单得多，所以新入门的玩家选择这种破解方案是最好的，同时也是最经济划算的。此外，市场中的黑色主机也在近段时间大量到货，不过和白色相比货量还是较小，喜欢黑色主机的玩家要尽快出手了。

最近的Wii主机又进行了一次系统更新，这也是4.3的第二版升级，主要更新内容是更改商店频道IOS为IOS56，同时移除所有HBC，这也进一步证明了任天堂打击盗版的决心，任天堂的官方说明和NDSi升级一样，称只是改进后台性能，实际上这和4.3的第一版升级一样都是对非授权内容的打击，也就是对破解的封杀，所以对于Wii主机来说，还是早买早享受吧，况且近段时间的价格也确实比较合理。



▲市场上有很多批发二手光驱主板的商家，JS一般换的都是这些翻新主板。

主机及主要周边参考价格	
Wii 主机（韩版，纯软改）	1280元
Wii 主机（韩版，换光驱）	1550元
原装双节棍手柄套装（左＋右）	280元
高仿双节棍手柄套装（左＋右）	160元
原装 Wii Motion Plus 遥控器手柄动作感应增幅器	140元
《Wii Fit》（正版，同捆 Wii 平衡板）	580元
《Wii Fit》（高仿 Wii 平衡板）	380元
北通无线双节棍套装（主＋副）	225元
原装经典手柄（一代）	120元
原装经典手柄（二代）	190元
原装色差线	210元
北通色差线	40元
原装电源（110V）	180元
原装电源（220V）	220元
组装电源（220V 直插）	60元
手柄充电套装（1800mAh*2）	80元

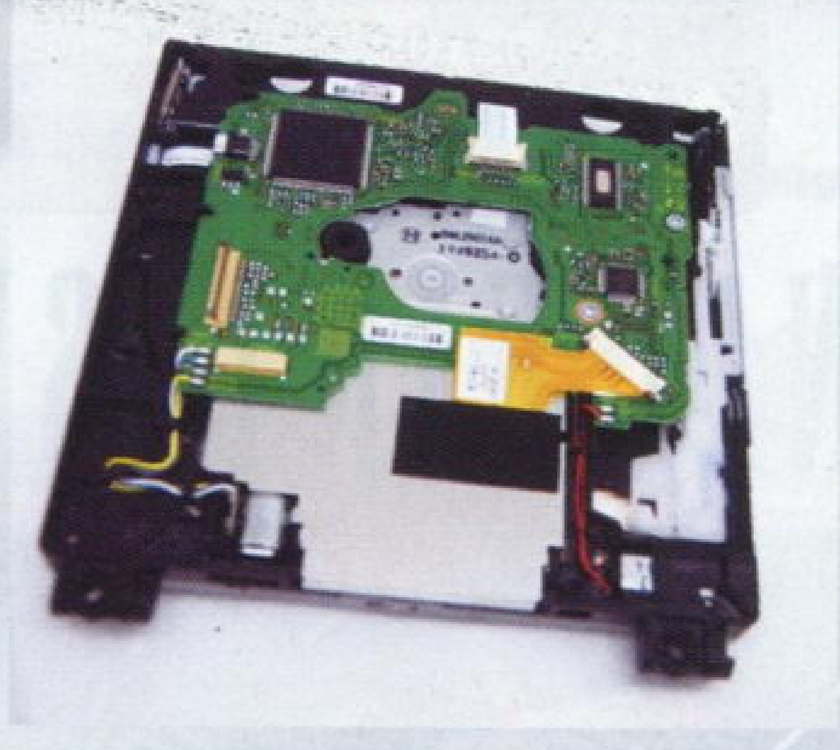
PS3购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	PS3 Slim 主机（港版，120GB）	2550 元
线材	索尼原装 HDMI 线	120 元
周边	PS3 电子狗 PS Jailbreak	180 元
总计		2850 元
近期推荐购入指数		10

备注 主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

介绍 迎来破解之后，PS3主机在最近的售价发生了比较大的变化，破解之初，PS3的售价一度接近了3000元，不过随后因为供货的充足和破解进一步的深入，价格随之也慢慢稳定下来，并逐渐回复到上涨之前时的价位。现在一台PS3 Slim 120GB主机的普遍报价为2500元到2600元之间，和破解之前几乎没太大变化，这也是索尼在近期更新3.42系统并作出封杀的结果。其实以目前的售价和破解状况来说，玩家非常适合在第一时间入手，因为随着今后3.42系统主机的逐渐增多，这些可破解主机的价格势必会冲破3000元，而且此次的破解较为成熟，甚至已经取得了主机的最高使用权限，有点像PSP的早期破解。而且现在已经有不少Hacker开始了自制系统的研究，第一步就是赋予PS3主机安装第三方系统的功能，从这点也可以看出PS3的破解是没有问题的。不过恰逢近段时间会有国庆、中秋两个节日，所以想必主机的售价还会有小幅波动，但影响应该并不大，玩家可以在节前或节后尽快购买，以免主机缺货造成价格上扬。玩家在购买主机时可以要求商家装满游戏，不过每个商家拥有的破解游戏都各不相同，所以玩家尽量要和商家协调好到底需要装什么游戏，或者也可以多跑几家看看他们都能提供什么游戏，并且提供的游戏里有没有你想要的。一般来说，比较大的游戏占用的空间都很多，所以能拷贝的游戏数量也就会成倍的减少，像《战神Ⅲ》会用去40GB，《潜龙谍影4》会用去25GB，120GB的主机如果装上这两个大作就会消耗掉一多半的空间，如果是一些小游戏，则可以装上10多款，大作的话也就只有四五款了。除了这些之外，玩家在购机时别忘了买一块PS3电子狗PS Jailbreak用，虽然现在任何工具都可以破解PS3主机，但因为破解时需要将设备连接到PS3主机上，如果使用手机破解实在是太麻烦了，这点不如购买一个PS Jailbreak更为轻松，当然你要是不闲折腾或者是正版支持者的话也可以暂时不入手这款周边，目前来说国内的PS Jailbreak均为组装品，售价在130～180元不等，但其具体的功能都是一样的，这点就跟NDS的烧录卡都能玩游戏一样，除了外型稍有差别，其余的没有一点不同。在买到主机之后，如果想要玩破解游戏，请不要登录PSN，否则会提示主机升级，一旦主机被更新为3.42，你就又需要就购买正版来游戏了，想玩破解的玩家一定要注意这点。

此外，备受玩家关注的PS MOVE，近期也在香港发售了，目前国内商家的普通售价在680元－800元之间，附赠一款配套的PS MOVE游戏，不过因为货源比较紧俏，所以国内的大部分地区仍未到货，想要购买PS MOVE的玩家可以等到中秋国庆双节的时候再去选购，届时PS MOVE在大部分地区应该也就到货了，玩家最好到熟悉的商家去预约一下，因为PS MOVE比较抢手，很多早期到货的淘宝商家都已经卖断货了，如果没有进行预约的话很可能拿不到实物，这点还需注意。



▲国内已经上市了各种品牌的USB电子狗。

主机及主要周边参考价格	
PS3 Slim 主机（港版，120GB）	2550 元
PS3 Slim 主机（新版，160GB）	2750 元
原装 DS3 无线振动手柄	340 元
原装 PLAYSTATION EYE	320 元
北通球王 2 无线六轴震动版手柄	255 元
北通球王 2 有线震动版手柄	128 元
PS3 MOVE 体感套装 Move Basic Pack（手柄＋摄像头）	750 元
PS3 电子狗 PS Jailbreak	180 元
原装色差线（PS2 通用）	210 元
组装色差线（PS2 通用）	20 元
原装索尼 HDMI 线（2 米）	280 元
高仿索尼 HDMI 线	50 元

X360购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	X360 主机（日版，A）	1950 元
电源	原装电源（包改 220V）	－
视频线	HDMI 线（1.3A）	50 元
硬盘	行货 120GB 套装	400 元
风扇	后挂双通道	68 元
总计		2468 元
近期推荐购入指数		8

备注 主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带AV线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评 热炒了很久的X360体感周边Kinect在前段时间公布了日版的发售日期为11月20日，相信届时国内就会有大量的产品上市了。相比之下近段时间的X360主机形式仍显平淡，之前盛传的新版X360破解也在近段时间杳无音信了，不过这并没有影响到X360的整体市场运作，毕竟现在的主机货源充足而且破解成熟，所以在前段时间主机的价格还有了小幅度的降低，不过在国庆、中秋双节之际，X360的售价很可能迎来一波反弹，市场目前的供货量正在逐渐减少，所以短期内的价格下调的可能性已经很低了，而且双节在销售上会是个高峰，供货减少遇到出货增加，有一些小的反弹应该属于正常范围之内，所以如果玩家并不缺资金的话，可以在近段尽快出手，省得等购买主机的时候价格已经开始回调了。

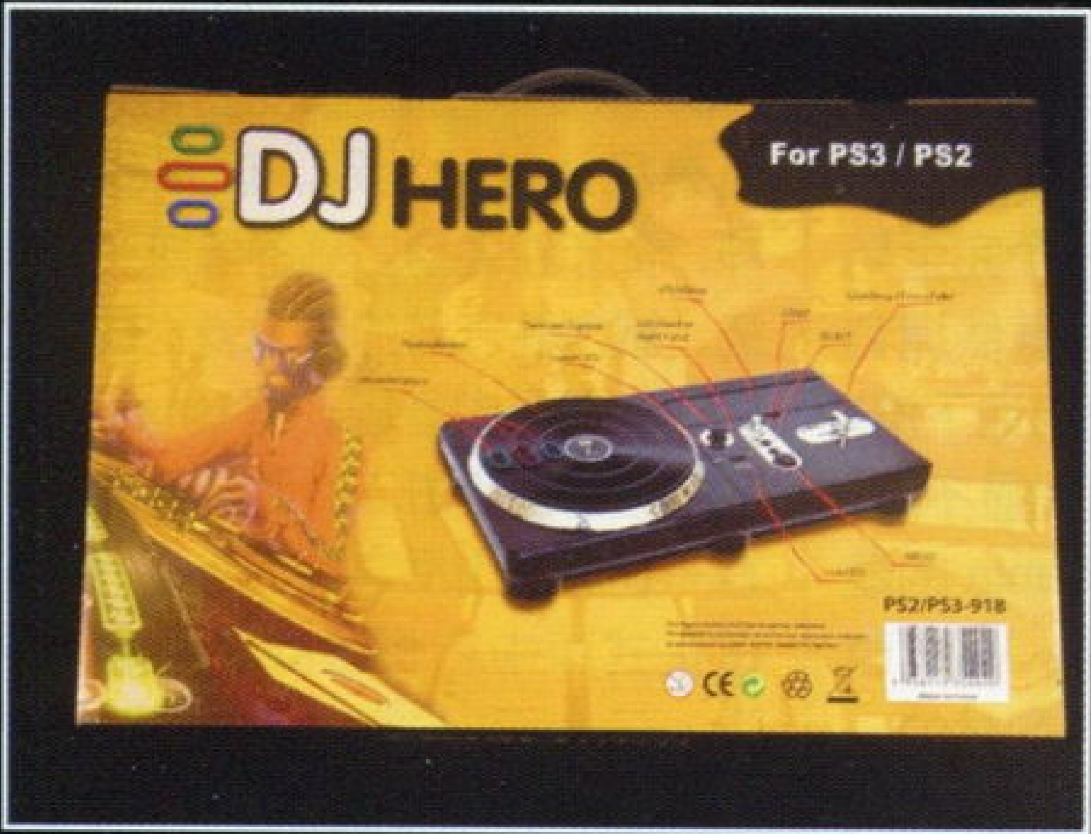
主机及主要周边参考价格	
X360 主机（日版，A）	1950 元
X360 主机（港版，A）	2180 元
原装电源（220V 直插）	260 元
组装电源（220V 直插）	140 元
翻新 120GB 硬盘套装（实际 80GB）	320 元
行货 120GB 硬盘套装（实际 160GB）	400 元
原装无线手柄	320 元
原装有线手柄	280 元
翻新无线手柄	188 元
翻新有线手柄	138 元
原装 VGA 线	220 元
高仿 VGA 线	40 元
原装色差线	180 元
高仿色差线	30 元
原装 HDMI 线	280 元
组装 HDMI 线	50 元
组装 256M 记录卡	60 元

市场报价信息更新截至2010年9月20日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

非凡DJ新体验 通威打碟操作台

PS2/PS3/Wii-918
生产厂家：通威
适用机种：PS2/PS3/Wii
内含物品：
打碟操作台 ×1
USB信号接收器 ×1
中文说明书 ×1

眼看《DJ Hero 2》即将在10月19号上市，国内周边厂商也开始准备打碟操作台的新一轮销售活动。时隔一年后，Activision又将给我们带来怎样的惊喜？从目前公布的内容上看，除了许多全新的游戏模式外，还有众多DJ艺术家的加盟。据说本作DJ就有85名，另外还专门邀请其他大牌DJ制作下载部分的曲目，阵容之庞大可想而知。下面我们还是来看看通威的这款打碟操作台吧。



这款打碟操作台设计上相当精致，黑色的外壳加上酷酷的外形与《DJ Hero》的基调倒是相当契合。打开包装后产品就会映入我们眼帘，除了操作台外，还有一个USB无线信号接收器固定在塑料托架中。之前我们也为大家介绍过别的打碟控制台，而通威这款产品最大的特色则在于支持多平台这一特性上，能兼容PS2、PS3甚至Wii平台的《DJ Hero》（只有X360平台不支持），而这个USB无线信号接收器就是用来配合PS2、PS3平台使用的。在通过PS2或PS3主机进行游戏时，我们需要先将USB接收器插在主机USB接口上，再打开操作台底部的电池盖放入2节5号电池，将操作台正面的开关拨动到Left或Right档（分别代表左手或右手的打碟操作方式），等待片刻完成无线信号同步后，就能不受连线控制，无线操作游戏了。如果配合Wii平台，则需要把产品正面的Wii遥控器放置舱打开，将里面的连接线与Wii遥控器相连，之后打开Wii主机进入游戏，就能直接使用操作台了。



通威打碟操作台的操作手感相当出色，打碟盘推起来非常顺畅，左右拨动开关手感也很准确，玩起游戏代入感不错，最主要的是性价比出色，想要尝试《DJ Hero》的玩家可以试试它。

最终幻想ＸⅣ	Square Enix	在线角色扮演
多机种 ファイナルファンタジーＸⅣ		日版
PS3版预定2011年春	多人在线	售价未定
对应机种为PS3、PC		推荐玩家年龄：15岁以上



写下“最终幻想ＸⅣ”这几个大字作为标题时，不禁有太多太多的感慨，即使是几个月前《最终幻想ＸⅢ》的中文版以“FINAL FANTASY ＸⅢ”之名登陆港台时也没有这么大的感触。9月16日得知一些小道消息时，笔者对还抱着难以置信的态度。而9月17日当盛大正式宣布“最终幻想ＸⅣ”而不是“FINAL FANTASY ＸⅣ”进入我国大陆时，我的第一个反应居然是“Good Job！”，说到底，我对“最终幻想”一词的感情仍然比“FINAL FANTASY”来得要更深一些。《最终幻想ＸⅣ》是否能够继续《最终幻想XI》在国际市场上的成功，又是否能够成功在已经群雄割据的大陆PC网游市场中夺得一片江山……先抛开这些遥远的问题不谈，这次我们先带大家初探《最终幻想ＸⅣ》的世界——Eorzea。

文 夕树枫 编 纱迦 美编 NINA

初窥 Eorzea 世界

《最终幻想ＸⅣ》公测体验报告

Eorzea 简介

在游戏的背景设定中，Eorzea曾经是一个充满战火的世界，各自信奉着十二神明之一的各大国家互相争战，令Eorzea世界伤痕累累。15年前，随着Ala Mhigo国被强大的Garlean帝国攻陷，战乱进入了歇息期。剩余的几个国家意识到了Garlean帝国的强大威胁而签订了军事同盟，Garlean帝国也暂时止步，但它始终对剩余的国家虎视眈眈，我们的冒险世界就开始于这个被众人称为“风之时代”的背景下。

海之都——Limsa Lominsa，这是9月之前的内测版本开放的惟一城市，位于Vylbrand岛的南部海湾。这个由航海女神护佑着的城市拥有极具特色的建筑风格，城市的主体略有欧洲古堡的感觉，但并非建立在山上，而是拔海而出矗立在一块巨大的礁石上，无数木桥将主建筑与周围较小礁石上的副建筑物相连，形成了一个特异的建筑群，另有一座宏伟的桥梁连通主城与大陆，放眼望去错落有致，制作小组的匠心可见一斑。

砂之都——Ul'dah，9月公测时新开放的城市，位于小大陆Aldenard的南部。被岩石沙漠围绕着的它并不荒凉，反而出人意料地成为一个繁华的商业都市，别称“黄金都市”，这或许与它崇拜的商业之神有关。砂之都的建筑有非常鲜明的宗教特色，颇有宗教圣城耶路撒冷的感觉。



海之都——Limsa Lominsa

© 2010 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



砂之都——Ul'dah

森之都——Gridania，这是公测时新开放的另一个城市，位于Aldenard的东部。这是一个完全与森林与田园为伴的国家，虽然拥有多数的精灵住民，但与《龙与地下城》世界概念中的精灵树城又明显不同，由丰收女神守护着的Gridania的建筑中多了一丝斧凿的痕迹，但同时也更展现了Gridania居民智慧的一面。森之都与海之都、砂之都一样，都是冒险者开始可以选择的出生国家。虽然三国已经同属一个军事联盟，但之间还是会以特定的方式进行竞争，具体的细节在公测中还不能完全得知，笔者猜想或许会参考前辈《最终幻想XI》的方式。

山之都——Ishgard，位于Aldenard中部偏西北的群山之中，风景极为秀丽壮观。信奉战争之神，长年独力与凶猛的恶龙一族对抗，城内驻守着的屠龙骑士团将会在一些任务中登场。但Ishgard目前不让冒险者进入，我们只能在远方一窥这座山岳之城的丰姿，相信在正式版中它将会向我们敞开大门。

画面效果

作为 2010 年的游戏，《最终幻想 X Ⅳ》的画面无愧于系列品牌，表现完全可以说是目前市面上网游中最顶尖级别的。开发组的美工实力丝毫不用怀疑，即使是笔者两年前花 5000 元购买的老电脑主机也能不错地享受到游戏带来的视觉冲击。Square Enix 官网曾经放出过一个测试机能的程序，目前较顶级的家用电脑配置能在 1080p 的分辨率下跑 5000 分，而笔者的电脑是 720p 分辨率下的 3000 分。据制作小组的介绍，游戏是用采用工业化的标准来制作的，不管是建筑、怪物、还是人物装备，都在充满幻想的世界中加入了足够的现实元素，很难让人产生“突兀”的感觉。所以不管怎么样，如果经济实力允许，就尽量配一台够劲的电脑主机吧，不用考虑机能浪费的问题，这个游戏足以担当新一代“显卡危机”的重任。钱包羞涩的朋友也不用太担忧，此次游戏引擎上的优化更是给了我们一次惊喜，据朋



友的可靠测试，甚至连 720p 下跑 300 分的电脑一样能够进行游戏，当然，这是在完全不考虑画面效果的前提下了。不过，“能玩”不是最重要的吗？

种族设定

《最终幻想 X Ⅳ》的种族设定或许会让玩家有些哭笑不得，因为五大智慧种族的外貌都继承于它的前辈《最终幻想XI》，按照制作人的解释：



这是为了让原《最终幻想XI》的玩家更有代入感，想到同一个演员可以在不同电影中扮演不同的角色就很容易理解了……到真正进入游戏时，笔者才认识到其实开发组并没有在人设方面进行偷工减料。虽然同样还是五大种族，但每个种族都分为两个不同的部族，同样的人种会因为居住地和信仰不同而在外貌与属性上有相当大的差异。比如说 Hyur 人族就分为属性平均、肤色正常、分布在世界各地的中原之民与属性偏力量型、肤色较深、发源于 Ala Mhigo 的高地之民。在游戏的设定中，高地之民甚至连女性都极少存在，所以也无法选择。参考这张图片，就能发现同种族不同部族之间的明显差异。

创建人物时的外貌设定系统在许多游戏中已经很成熟了，《最终幻想 X Ⅳ》这次采用了比较折衷的方法，在提供了多样化的选择的前提下限制了一些改变，相信这是出于各部族要有独特的外貌特征的考虑。或许开发部还想保证游戏中角色的美型度，以防止游戏中出现奇形怪状的角色影响市容？

说到外貌，不得不提的就是表情系统了。动作捕捉技术在现代的游戏早已不是什么新鲜技术，脸部表情的捕捉在次世代主机上的游戏中也随处可见。但是真正将脸部表情捕捉运用到网游上来的，《最终幻想 X Ⅳ》似乎还是第一家。再加上非常符合东方人审美观的人设，不可否认，笔者实在是被这个猫女的小虎牙给萌到了。人类（Hyur）的优雅、精灵（Elezen）的高傲、猫女（Miqo'te）的狡黠、拉拉菲尔（Lalafell）的机敏、鲁加迪恩（Roegadyn）的果敢，通过各式各样的表情都展露得一览无疑。



职业系统

本作继承了《最终幻想XI》“一角多职”的特色，可以使用一个角色玩遍所有的职业，免除了其它大多数 MMORPG 想体验新职业就必须创建一个小号的烦恼，无须像其他网游一样为新的职业重复做任务与刷声望。本作还更将此系统发扬光大，随时随地都能依靠更换武器进行转职，而不用像《最终幻想XI》那样必须回到自己的 Mog House 才能更换职业，这使得战术变得更加多样化。当然这是建立在你将角色的多种职业都成长到一定的程度的前提上的，但多职业也为玩家带来更大的优势，因为角色可以装备从其它职业身上修得的技能。比如说剑术士本身是个盾役职业，不会回复技能，但幻术士可以习得治疗魔法，假如你将剑术士与幻术士都成长到一定的等级的话，就使得用剑术士施放治疗魔法成为可能，想象一下能够自我回复的盾役职业是多么强大吧！不仅维持了自己的生命，还能利用治疗技能来吸引敌方的仇恨，使后卫职业有更佳的安全保障。

一味地专攻某个职业未必是最佳选择，合理搭配不同职业技能才能成为最强。这点算是继承了《最终幻想XI》和《最终幻想战略版》的理念，也是系列的魅力之一。制作组为了促使玩家更多地利用这个系统，还导入了疲劳度的机制。假如使用某个职业获得了太多的经验，则会根据经验的取得量慢慢进入疲劳状态，能取得的经验值也会逐渐减少。疲劳状态会随着时间慢慢地恢复，假如利



用这段时间转攻其他职业的话，就完全不会受到影响。虽然这个系统受到了许多长时间在线的玩家的诟病，但作为一个上班族玩家来说，这无疑是个提高公平性的好方法。

也许有人会问："如果所有的职业都进入了疲劳状态怎么办呢？"这是完全不可能的，以笔者的经验来看，即使每天能24小时在线不停地玩游戏，最多也只能让四个职业进入疲劳状态。而《最终幻想ＸⅣ》在公测版中开放的职业就多达18种。其中包括战斗系的格斗士、剑术士、斧术士、弓术士、枪术士；法术系的咒术士、幻术士；采集系的采掘师、园艺师、渔师；生产系的木工师、锻冶师、甲胄师、雕金师、革细工师、裁缝师、炼金术师和调理师。战斗系统属于即时制，比较偏向于《最终幻想ＸⅢ》，对敌人的每一次攻击都需要玩家来下达指令，每一个指令都会消耗行动槽，但特定的指令还会额外消耗MP、TP甚至HP等。节奏比前作《最终幻想Ⅺ》要快很多，对战斗意识的要求也更加高了，当然团队的意识也是绝对重要的。每个战斗系与法术系职业都有自己的定位，从右图大概可以看出《最终幻想ＸⅣ》的队伍组成方式。



传统的战斗系与法术系想必大家可以很容易理解，但也许你会惊讶于为什么生产系的职业数量居然比这两个传统系别加起来还多。是的，在《最终幻想ＸⅣ》里，生产系职业被提升到一个史无前例的高度，生产系统也非常复杂。限于篇幅，笔者无法在此一一详述，只能打上一个比方：比如锻冶师要制造一把15级的青铜剑，首先要自己锻造一把剑刃，然后还需要甲胄师制造的铆钉、雕金帅制造的骨制剑柄、炼金术师制造的动物体胶和革细工师制造的红色皮护手等；而革细工的这个红色皮护手还需要木工、炼金术士和裁缝师分别制作部件；制作的材料还需要战斗系职业与采集系职业到世界各地收集……一把成品剑的制作几乎要用到所有生产系职业来支持，真实模拟度不可谓不高。在公测版中所有超过1级的武器几乎都无法从NPC身上买到，这也奠定了生产系职业不可动摇的地位。

交互性

交互性也是身为网游的《最终幻想ＸⅣ》不可忽略的一部分，如果说上面提到的表情捕捉系统是为了提高社交魅力的辅助功能，那物品生产的繁琐性就是制作人为了加强交互性的刻意设置的一个"陷阱"。此外游戏制作人还用了不少的方法来加强互动性，比如说一人多公会（在本游戏中叫作Linkshell）的设置，玩家可以同时加入最多八个Linkshell，并可以随时选择要激活其中的哪一个，激活时就能和当前同属同一个Linkshell的所有玩家进行会话。另外还有一个不得不提的就是自动翻译系统，由于游戏用的是国际服务器，除了中国大陆以外，世界各地的玩家都连接到日本的服务器进行游戏，所以方便不同语言版本客户端玩家进行交流的自动翻译系统成为了必需。当一个玩家使用自动翻译系统输入词句时，不管输入的玩家使用的是哪个语言版本，收到他的话语的玩家都会看到对应自己语言版本的相应翻译。和Window系统自带的Internet小游戏的自动翻译系统原理相同，但最终幻想ＸⅣ支持的词句要多得多，以目前的公测经验来说，自动翻译系统支持职业名称、技能名称、地名、道具名称、日常用语以及一些常用的战斗术语等，真正使不同语言之间的交流成为了现实。其实这个功能早在八年前的《最终幻想Ⅺ》就已经有了，看来Square Enix是铁了心要把国际服务器发扬光大到底了。



内测与公测

经过内测与公测的玩家应该可以很明显地注意到，内测时的许多系统数据与公测时的数据有很大的变化，甚至短短一两个月内，第二次内测与第三次内测之间的数据也有很明显的改动。在其他网游来看这是难以想象的，特别是对于习惯了公测基本就等于正式运营这种潜规则的中国玩家来说，这种短期间的巨大改动更是有点不可思议。笔者的猜想是Square Enix第一次在PC平台上对网游进行首测，没有足够的网游运营经验，所以真的认为只要接受了Beta测试协议的玩家们就真的是游戏的免费测试员了，所以大胆地把也许不太符合常理的数据拿来测试。但是在许多被其他网游惯坏了的玩家眼里，如果在一个游戏的公测版本数据不合理，那正式版也仍然会保持这样的数据。思维定式是很可怕的，即使是笔者这样的老玩家也仍旧很难摆脱这种观点的束缚。本次公测版本虽然已经给了笔者很多希望，也看到了开发部正在非常努力改进游戏的诚意，但我还是希望下一次Square Enix能够拿出足够完备的版本来展现在玩家的面前。毕竟，玩家就是上帝。



结束语

写到最后，必须要再提到今年TGS上对中国玩家最震撼的事件，那就是《最终幻想》在中国的正式登陆。笔者在"最终幻想"后面特意删去了"ＸⅣ"有两个原因。

第一：身为网游的《Ⅺ》与《ＸⅣ》不被许多自诩"正统"的最终幻想迷们所承认，这是一个身为《最终幻想》迷的悲哀。《最终幻想ＸⅣ》目前还是不成熟的，但是以《最终幻想Ⅺ》在过去八年的表现上来看，无论是世界观、音乐、系统和剧情方面都完全无愧于它的正统标题，仅仅因为它是网游而否定它，这是不合理的。作为姐妹作的《最终幻想ＸⅣ》没有理由达不到《最终幻想Ⅺ》的高度，以其目前的表现来看，已经比当年的《最终幻想Ⅺ》初上市时好了不少，我们要做的，仅仅是陪着它一同成长而已。

第二：这是《FINAL FANTASY》系列"第一次堂堂正正以"最终幻想"这个译名进入中国，之前港台地区的玩家都没有享受过这种待遇。作为一个对"最终幻想"有无限感情的玩家，能在本文中肆意使用这四个字而不是"FF"这样的缩写，的确得感谢盛大。不管将来国服的《最终幻想ＸⅣ》成败与否，毕竟运营商肯定是会真正努力去做的。如果说要担忧，我更担忧的是玩家的环境而不是运营商。游戏不仅属于游戏公司，也属于我们自己，如果您是一位热爱《最终幻想》的玩家，请用自己的行动努力将它变得更好。

读编往来

读编往来 通信地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社

邮编 730000 Email ucg@ucg.cn

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

插画：木仙&西达



★由于TGS提前，本期特刊的上市时间也大幅提前，全国大部分地区应该都能在十·一之前买到。从9月19日TGS闭幕，到十·一前上市，期间还有回国、视频制作、印刷、运输这些环节，编辑们都是尽了全力。但中国实在太大，各地书市在十·一期间的放假时间也不相同，如果不幸未能在十·一之前上市，最快也得等到10月4日才能上市了。这里还请未能在十·一前买到杂志的读者朋友们见谅。

★每逢中秋+国庆的假期，编辑们就特别无奈，因为每年的东京游戏展也差不多是这个时候，所以假期泡汤是必然的。经常有读者来信问，如果做完杂志的话，编辑们能否和普通人一样享受七天假期呢？这里给大家透露一点秘密，其实编辑部对于放假时间没有很死的规定，不过每期杂志差不多就是15天制作时间，如果放上7天假，就只剩8天时间。如果编辑们都能练出1天就做完一本杂志的本事，那么就可以每期享受14天假期了……

★以往TGS是制作合刊，这次改为特刊，页数虽然减少了，但大家算一算页数就会发现，有关TGS这部分的内容并没有减少。目前我们手里还有留着不少限于时间和篇幅未能搬上这期特刊的独家内容，所以还请各位期待下期内容。另外，在下期杂志中我们会开辟一个全新的栏目：中国制造。相信各位看到这个名字，就应该能猜到这个栏目的内容了，第一期栏目我们会请来一位重量级人物！此外深受广大读者好评的"怀旧殿堂"亦将回归，作者是洛克，内容嘛大家看看他的名字应该也能猜到了，欢迎对这个系列有爱的人来信说感想！



关于杂志

江苏 赵晓旭：感谢脆薯条的回信。我虽然身在军营，但对游戏的执着和热爱还是没有改变。军人也是有追求的，平时虽然不能出去玩，但也能玩玩手机和PSP。我们是搞海上卫星测控的，因为是科研部队，所以在管理上松懈很多，平时也能拿出来玩，只要不被领导或大检查发现就行。工作虽然不是很辛苦，不过限制的自由太多，所以我在考虑是否服役期满之后就退伍，继续和朋友一起玩游戏看UCG。祝各位小编身体健康！

你的工作很NB，记得多玩一些现代战争的游戏，如《使命召唤》，多了解一下里面的高科技武器，将来战翻美帝、进一步降低汇率就靠你们了！(后面那句是代编辑部的美式游戏饭说的。)

吉林 赵义国：光盘的内容每期都很精彩，但近一阶段除游戏精彩影像外，其他内容有些视觉疲劳，除一些同人短片外，其他内容不是音乐MV就是战争题材的东西，要么就是对打挑战，可能是我个人不喜欢这类游戏，所以对这些东西也不感兴趣。其实以前的游戏电影是一个很不错的题材，不知为何现在没有了呢？

最近没有游戏电影，与最近没有剧情出色的大作有关。本来八月底计划制作《黑手党Ⅱ》的游戏电影，但后来在制作攻略的过程中发现游戏的剧情不行，所以只能放弃了。年底大作众多，届时一定会有游戏电影的。

本期读者语录 广州 天边の云：我想问一下，东京游戏展究竟算不算世界上最大的游戏展？（纱迦回复：本来这两年已经不算了，不过根据最新数据，这一届展会又把这一头衔给夺了回来。）

本期名场面

男女有别

某天众编们一如既往在通讯软件上天马行空胡侃乱聊得不亦乐乎，不知怎的，话题突然一转就变成了各声优实力水平的讨论。针对八重樱的博爱论，纱迦更是语出惊人："对我来说，男声优没有喜欢的，只有讨厌的。女声优没有讨厌的，只有喜欢的。"此言落地，九兵卫、八重樱一批恋声癖们瞬间石化在了电脑前。

无巧不成书

出发去TGS前，雷电向洛克借了一个大的旅行包。待从TGS返回之后，众编如狼似虎地从雷电的行李中寻找战利品，突然有人从旅行包的底层找出一把刀。这时洛克一把夺过刀说："我到处找都找不到，原来塞在包里了。"众编将疑惑的目光投向雷电，雷电的脸都白了："一直都在包里吗？完全没发现啊！过海关时也没被查出来。"当粗心的雷电遇到粗心的洛克，再加上粗心的海关，这个低概率事件就这么发生了。要知道来回可是要过4处海关啊。

罪大恶极

TGS开幕的头一天晚上，洛克在编辑部里宣布一条消息："明天晚上Capcom会在网上发布《怪物猎人 携带版3》的试玩版！"把这个消息告诉远在东京的编辑之后，大家的第一反应就是不用排队去玩了。因为《怪物猎人 携带版3》这样的大作肯定要排上三四个小时的队，把这个时间节省下来之后可以玩更多其他的游戏。

没想到第二天上午洛克又告诉大家，试玩版延到10月去了。这下可把编辑部里的人急坏了，因为这就意味着还得去排队，但一时又无法联系到在TGS的编辑，如果就此错过的话杂志上就没有这个内容了。老编对洛克丢下一句话："要是13亿人民看不到《怪物猎人 携带版3》的试玩报告，你就自裁以谢天下吧！"吓得洛克脸都白了。好在雷电等人都是系列死忠，到了现场哪能不去玩的，这才避免了悲剧的发生。

无可救药

这期杂志期间只有一天休息时间。由于天降暴雨，纱迦选择宅在家里打PS3。结果由于雷暴导致纱迦所在的单元楼频繁停电，整整一天的停电次数多达8次。由于在编辑部所在的城市里，停电属于低概率事件，所以每次来电之后纱迦都怀着侥幸心理再次打开PS3。在非正常情况下切断PS3电源，开机时系统会提示你说上一次关机方法不对，并会给出两种正确的关机方式。不过从第4次开机开始，PS3估计是觉得机主已经傻到无可救药了，再也不显示这种信息了。纱迦感叹：原来PS3还有这种功能，真是太人性化了！

武汉 刘田周：我想拿TGS大奖，不过我中奖不图啥，只是想留作纪念，作为我曾经买过你们杂志的纪念。所以，请让我中奖吧！

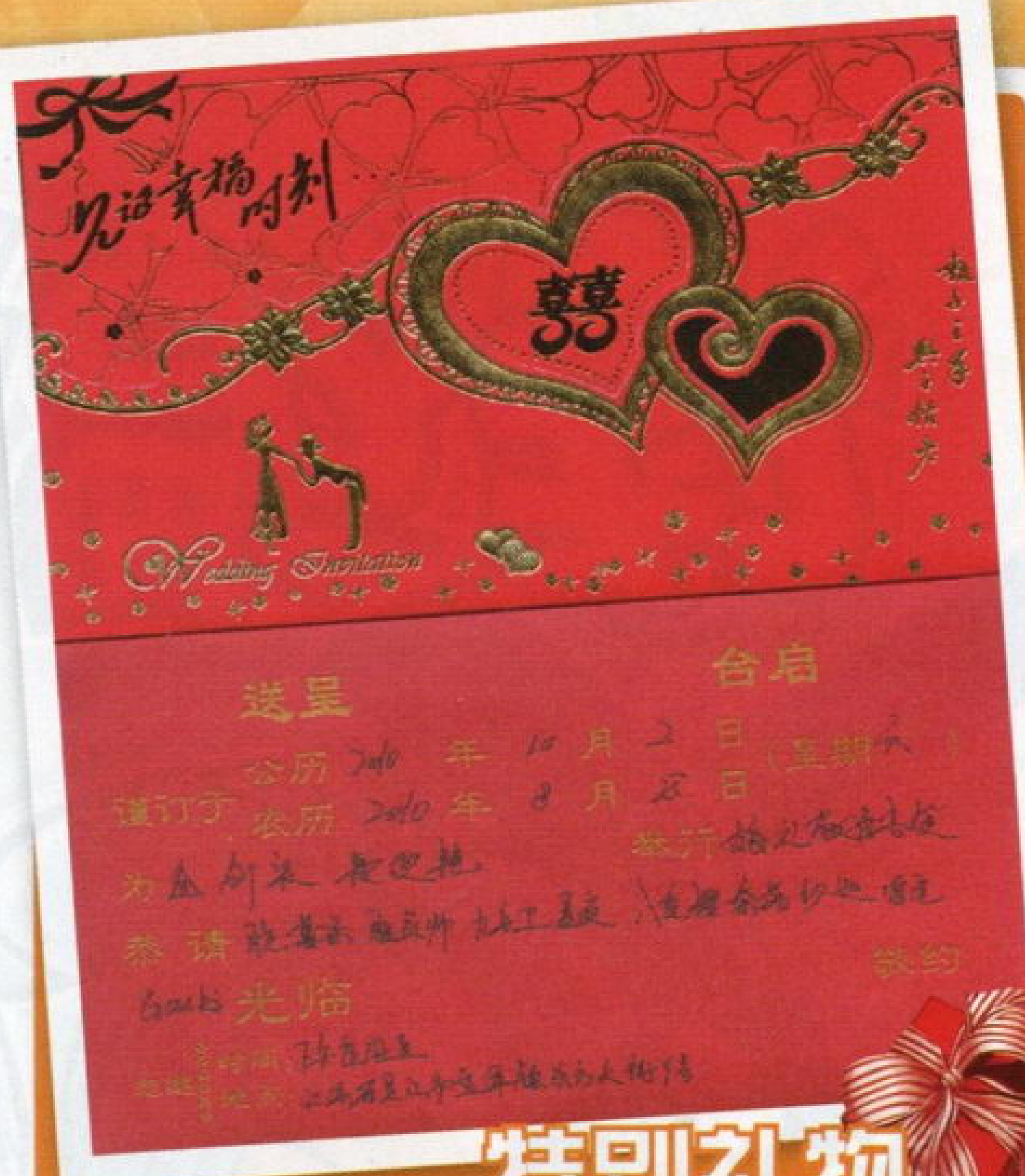
让我中2000万大奖吧，如果让我中奖，我愿意捐出奖金的2/3。最近看报道说国内中奖者中捐助比例最高的人也就40%，只要让我中2000万大奖，我愿意打破这一记录。所以，请让我中奖吧！

内蒙古 费思超：这期杂志居然没看到大受好评的"游戏姬"栏目，肯定是奈落这猥琐小混蛋把MM们都吓跑了，导致栏目停办了！

我来替奈落说句公道话——都怪你把MM们都吓跑了！

一涉及美女这个话题，大家就一点情面都不留啊。很早以前就说过E3是没有SHOW GIRL的，但每次都有人来信质疑为何E3特刊没有介绍SHOW GIRL。

奈落你这黑锅看来是背定了。



特别礼物

本期杂志制作过程中，众小编收到了一份特殊礼物：一份婚礼请柬。这份请柬从江苏寄来，婚礼定于10月2日举行，邀请对象是全体编辑。在这里我们要向幸福的全剑梁先生和费雯艳小姐献上我们诚挚的祝福！

TGS之际，盛大网络猛地丢出一记重磅炸弹——他们已取得网游《最终幻想XIV》的中国地区运营代理权。一时间游戏玩家们都炸开了锅，大家的心情都是既期盼又忐忑不安，其中的各种原因即便不用小编们累述，读者们也都是心知肚明。本期读者来信中也有不少询问关于《FF14》的内容，特选登其中的两封，读者们也可从众编的回复中一探我们对这款网游巨作的些许看法。



Email 曾妮：《FF14》被盛大取得了运营权，这消息真是喜忧参半。作为一个喜爱FF系列的玩家，能在国内玩到FF的网游真是如梦境般的美好，但是希望最后展现在玩家面前的，是一个原汁原味的FF。

那个……我怎么觉得《FF14》已经没有FF的原来滋味了呢……555。

从目前的情报来看，能见到本作的国内版应该是比较遥远的未来的事。不过个人非常期待，盛大是很有实力和经验的厂商，但愿他们将这款大作的魅力带给广大中国玩家！

日本游戏论坛目前盛传《FF14》是由中国公司开发的，所以说，现在担心的应该是日本人才对。（笑）

游戏内容跟运营商关系不大，所以摆在玩家面前的肯定是一个原汁原味的"网游FF"。现在的关键问题是：到底何时才会正式运营呢？

有国服确实是好事，至少能在根本上解决外服封锁IP、大部分玩家语言不通的弊端。不过国服的外挂和工作室也比外服多了不少，如果想体验游戏的乐趣，希望到时候厂商能在这方面好好抓一下。

哪会有百分百的原汁原味，汉化首先就不可能做到完全还原嘛。

我只关心那个"马鸟"的翻译是不是认真的……？

国内代理商的确令一些网游玩家不满，好在《FF14》还有另一个PS3版可以选择，你不妨先观察一下PC版的状况再行定夺。

Email 先生：我想问个问题，PS3的《FF14》发售后，会不会另外收取类似点卡月卡这个额外费用？

必定会收的。

本期读者语录

深圳 陈益之：记得八重樱的小编形象公布的时候，杂志上说一群编辑看过之后说真像真像，我很好奇八重樱的真人和小编形象能有几分相似。（八重樱：至少对着装的品味是100%的像吧，哈哈～）

编辑话题：除了编辑以外，最想做的职业是什么？

貌似小学毕业后就没有被问到过这个问题，小时候但凡问到这个问题，十个小朋友有9个都说要当科学家，不过据我所知最后最有出息的往往是不流于俗套的那一个。很可惜，我也是流于俗套的那一个，所以至今只是升斗小民一个。至于现在嘛，只要是以吃喝玩乐为工作的职业都喜欢啊，比如美食家、旅行家之类……

声优事务所制作人。

肯定地回答，是海盗。白天玩命，晚上看星星，下船喝酒找姑娘，上船只有海。

如果按专业对口的话，应该是美术方面的职业，不过对于那种要静下心来"闭关"几天的工作，好动的洛克想想就觉得头皮发麻……

我比较适合那种不用怎么劳累就可以轻松赚大钱的职业。比如在某个南太平洋的小岛上当导游这样的工作。如果说这个工作太不现实的话，那么我愿意当一名美食家，品尝天下美味，要做的事情只是写点评测而已，和目前的编辑工作也有诸多共通之处啊！

歌手；旅行者＋撰稿人。

银行行长（至少也得是副行长）。其实我过去在银行还打拼了几年，只是残酷的现实让我了解到自己离哪怕是一个小组长都还有若干年的距离，而且天天经手几十万现金，可一张都不是自己的，总是在这种环境下工作实在让人有一种淡淡的忧伤，最终做出了退出金融界投身传媒的英明决定。

魔法使。成为一名魔法使是我毕生的心愿，为此我曾阅读过众多魔法相关的文献书籍，还曾照猫画虎地做过魔法实验，但无一成功。终于我认清自己并无魔法天赋，只能转而求其次做了一名游戏编辑。

女仆咖啡店的老板。

Email Jerry：第一次写信，本期发现新作短波的《杀戮地带3》发售日居然是2010年2月……

猛拍一砖 筆事者：星夜

Email HYH：关于TV GAME和VIDEO GAME的定义：前者相对狭义，或者说比较有中国国情（中国式英语？），但是不够精准，请问掌机是TV GAME吗？当然不是！TV GAME是指插电视机玩的～那么劳烦各小编们翻开本期UCG的目录，最左上角赫然写着"TV GAME半月刊"……我看是得改改了，UCG可不只是介绍TV GAME，掌机也包括在内滴～记得E3展视频里的老外都是称呼VIDEO GAME的～（这不属于拍砖找茬的范畴了，应该说是挖地基了）

感谢你找出的错误。不过关于你所说的VIDEO GAME，这个说法并不准确。你知道吗，在欧美，VIDEO GAME也有指街机的说法，相反TV GAME倒是也有包括掌机的说法。其实关于VIDEO GAME、TV GAME什么的说法，目前国外尚无统一规定，不过CONSOLE GAME肯定是指游戏机游戏。但如果咱们写个CONSOLE GAME半月刊，估计90%的读者都不知道是什么意思吧？所以这事儿得忍……

说中文



去年"游风艺苑"和"游戏城寨"联合举办的"月度最佳作品评选"活动受到了广大读者朋友的关注与支持。今年我们的赞助商"友基科技"通过冠名赞助的形式，再次与我们的栏目联手推出2010年度的系列评选活动。

和去年一样，我们这次仍然采用了月度评选的形式。参评对象为每月两期杂志刊发的12幅稿件。奖品设置方面，友基科技将负责提供旗下的新款数位板产品作为月度最佳作品的奖品。此外，我们还设立了的数量不等的参与奖，未获冠军的优秀稿件作者将会得到价值30元左右的各类精美ACG周边书籍。

具体到10月份，奖品设置如下：

优胜奖（1名）：漫影1000L数位板（价值980元）

参与奖（8名）：精美ACG周边书籍（价值30元左右）





此外，我们本次系列征稿活动为期半年，在活动接近尾声时，将会像去年一样，以每月入围但未获得月度冠军的优秀稿件为范围，进行"无冕之王"的评选，奖品同样相当丰厚。因此，未能在月度评选中夺冠的朋友，千万不要灰心。是金子总会发光的，好作品始终会脱颖而出的。OK，不罗嗦了，大家赶快把自己最得意的作品发来吧！

本期读者语录 山东 刘超：我朋友一听说PS3被破解，立马去买了一台回来玩，我说PS3玩破解意义不大，他还不同意，我俩最后还争了起来，当然最后和好了，想听听小编的意见。（纱迦回复：一般来说觉得PS3破解意义不大的人，都是之前就有PS3的人，对于他们来说那些独占大作都已经玩过了，自然兴趣不大。而对于没玩过PS3的人来说，破解的意义可是太大了。你们情况不同，自然得出的结论不同。）



自从 PS3 被破解之后，玩家间的反应就是几家欢喜几家愁。无论何时，众编们都不提倡玩家选择盗版游戏，但从现实角度来看，我们也不能否认盗版在中国仍存在巨大的市场。这一现状并不是空喊几句口号就能改变得了的，它注定将是个漫长而艰难的过程，每一个玩家自身的努力都是不可或缺的。

成都　前田庆次：这段时间总是听周围的朋友说 PS3 要破解该多好，但我一直不希望被破解，更不希望玩盗版游戏，玩盗版对不起开发小组，就像去电影院看被某些人剪过的美国大片一样，不是原汁原味的。

呃？本期读编是美食家的研讨会么？两次看到了原汁原味这个词。那个，确实，破解了之后必然上网会受到限制，很多次时代游戏不联网那就是半个残废啊。

看来大家都喜欢"原汁原味"，有支持正版的心值得表扬（鲜花、鼓掌十秒钟）。个人认为在这个固件不断更新的年代，玩个盗版实在是太麻烦了，还是正版省事呀！

长年玩游戏的人都有经验，不论是学生或者上班族，其实都没有大量的时间玩那成百上千款游戏。PS2 时代买来转一转就扔掉的盗版碟太多了，同时也失去了玩游戏的心，更埋没了很多好作品。我们需要的只是自己喜欢的几款作品。这样想来的话，正版是很划算的。

支持奈落的观点，以前 PS2 时代玩游戏的心情非常浮躁，把碟放入机器中玩半个小时不到就退盘了。现在由于只能玩正版，在选择游戏和投入时间上都会认真许多，也就更能发现一款作品的优点所在。

您这句话真的是向大多数 X360 玩家发出挑战宣言呢。其实我以前也是从 PS、PS2 时代过来的人，有经济实力的话还是崇尚去支持正版，但别人玩盗版也不用说什么。PS3 破解了，我还是会继续支持正版，在我选择 PS3 的那一刻时，我已经下了支持正版的决心。

Email　曾文峰：看了最近的一期 UCG，于是说，目前是最好的 PS3 购入时机么……是不是说等到盗版成熟普及了正版就会涨价呢，我现在是绝对的正版党了，盗版出来也不关心，只关心目前正版的价格，于是我感到非常急迫，决定下周中秋休息就去购入！

使用盗版或是正版受收入以及个人实际情况而定。目前 PS3 的主机以及软件价格都很稳定，你大可安心购买。

差距



编辑自留地

Email　火炎焱燚 · 狼：我开始买 UCG 刚好是新小编洛克加入的那期。本来我就是个对"《洛克人》系列"非常有爱的人，现在洛克的形象刚好是我最萌的 ZX 中的某人，而且洛克也喜欢"《洛克人》系列"，哇，爱啊～（有 JQ 的味道……）。接下来的 3 期见识到了洛克的各种"萌点"，什么剧透啊、路痴啊等等（这真的是萌点吗）。259 期洛克又要接手我爱的另一个游戏——《口袋妖怪 黑＆白》的攻略了，加油啊！我等着看！

感谢你的支持，编辑形象的头部确实是根据《ZX》中的基路维画的，而身体部分则是采用《ZERO》中的设定。希望这期《口袋妖怪 黑 · 白》的攻略会让你满意，这里先透露个消息，在下期的怀旧殿堂中我会放出《ZERO》系列的历史回顾和一些挑战影像，尽情期待。

Email　541773072：看杂志听说小九也玩 COD 网战，还打着 K-ON 的头衔，我想起来我打网战时多次看到打着 K-ON 头衔的人，不知是不是小九，我一开始还以为是不是哪个日系美国宅男……啊，对了，还要问小九个事，12 月 17 日发售的黑岩蓝光真的有中文字幕吗？这关系到我是否决定买……

顶着"K-ON"的 CLAN 上线玩《COD》，玩着玩着发现周围的人都把 CLAN 改成了"K-ON"，总能遇到这样的事儿……至于《黑岩射手》BD 版，官方确认有中文字幕，请放心。

你敢问，我敢答。

Email　穷人一族：看到小编们体形都挺魁梧的，那我很好奇都有多少磅呢？（请如实回答）

我刚从大学毕业时是 100 斤，后来的三年时间内增加了 20 斤，据今年 6 月的体检数据表明，目前是 135 斤。

多少磅不知道，我 63 公斤。

我的体重是 249 英镑，与 PS3 相当，不打折，谢谢！

我小学一年级只有 47 斤。以上，回答完毕。

最近减肥略有成效，成功回归至 85 斤以下。

其实我的身材一点都不魁梧，相反可以用"女人都羡慕的身材"来形容……具体多重不好意思说出来，怕把八重樱雷到……

60Kg。

刚来编辑部时由于实在无法适应周围的伙食，导致经常肚子不舒服而体重大幅度减少，经过几个月的适应期后这种情况好转了不少，而编辑部的传统就是容易培养出"重人"，这段时间洛克的体重不仅回升到来编辑部的重量，还有继续上升的趋势……

本期读者语录

重庆　伍仞：最近玩《战国 BASARA 3》上网查了一些资料，结果发现经常有人说什么 CP，例如伊达政宗和片仓小十郎是 CP，我想问问一下 CP 是什么意思。（八重樱：CP 是英文 COUPLE 的缩写，就是配对的意思，十政在《战 B》中是最大的 CP，会搜到这个也并不奇怪……）

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点； 如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期大奖



黑角 PSP 至尊大礼包 1名

一等奖 2名



MVP 北通无线球王 2（无线六轴震动版）

二等奖



PEGA PS3 薄机版充电支架 3名

9A 互动信箱礼品名单

大奖 超技 Wii 运动套装

北京	刘思超

一等奖 MVP 北通无线球王 2

南宁	杨 翊	鹿泉	高 涛

二等奖 黑角运动时尚包

柳州	李迪韬	武汉	李忆敏
上海	李承情		

三等奖 超技 PSP 23 合 1 超值套装

沙县	郑 兴	广州	叶天清
上海	薛路皓	宜春	刘明洲
太原	刘溢清		

三等奖 5名



莱仕达 PSP3 水晶盒

本期问题

1. 你觉得本次 TGS 报道（包括文字和影像）和往年相比进步大吗？需说明理由。
2. 目前打枪游戏是业界主流，你觉得关于此类游戏的攻略应该如何制作。或者说你对这种游戏的攻略有什么要求。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

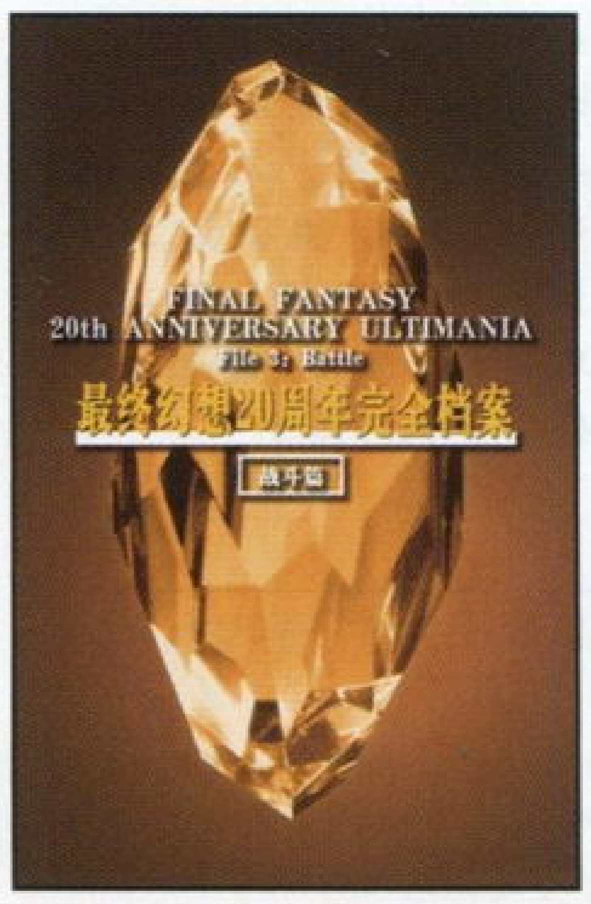
邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

《光环 进化》，定价 32 元；《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人 2》，定价 9.8 元《最终幻想 20 周年完全档案 战斗篇》，定价 39.8 元；《猎天使魔女 无限巅峰默示录》，定价 28 元；《龙珠 世界全书终极版》，定价 42 元；《塞班智能手机宝典》第 2 辑，定价 28 元；《美少女模型年鉴 2010》，定价 32 元；《潜龙谍影 和平行者 官方攻略 & 剧情小说》，定价 22 元；《东方同人绘》，定价 38 元；《梦幻之星 携带版 2 艺术珍藏》，定价 38 元；《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；《iPhone 专辑》第 2、4 辑，定价 28 元 / 辑；《创造二次元角色 萌少女 CG 绘法》，定价 38 元；《怪物猎人 3 官方小说》第 1 辑，定价 9.8 元；《战国无双 3 设定资料集》，定价 32 元；《怪物猎人 3 最速攻略本》，定价 28 元；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1-6 辑，定价 9.8 元 / 辑；《超级机器人大战 OG 秘藏资料集》，定价 28 元；《火影忍者 炫彩珍藏 2009》，定价 28 元；《真 · 三国无双 MULTI RAID 官方设定资料集》，定价 22 元；《怪物猎人 VS 逆转裁判！ CAPCOM 爆笑漫画合集》，定价 9.8 元；《潜龙谍影官方小说》，定价 24 元；《异说 最终幻想攻略本》，定价 19.8 元；《女神侧身像 · 负罪者 攻略全书》，定价 28 元；《福音战士新剧场版：序 典藏 DVD 》，定价 16.8 元；《爱图 e 族》第 11、17、18、19、20 辑，定价 19.8 元 / 辑；《模魂志》第 42、43、44、48、49 期，定价 15 元 / 期。



邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游 (ACG) 读者服务部 (收)
邮政编码：730010 电 话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：



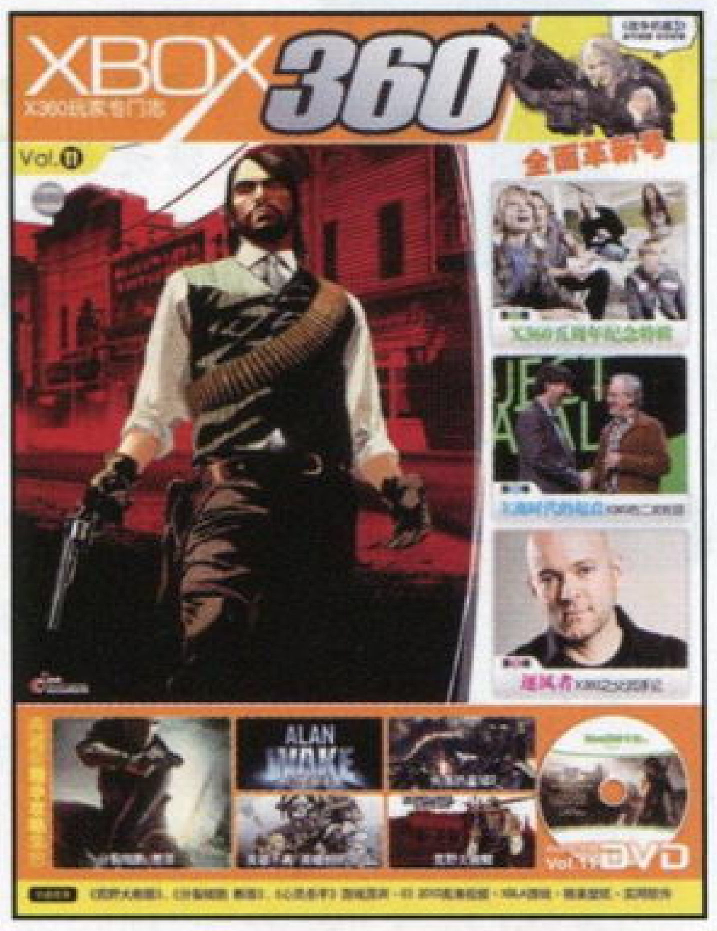
《掌机王 SP》第 14、15 辑、第 22、27 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 40 ～ 43 辑、第 61 ～ 63、65、67 辑、第 75、77、84、87 ～ 90 辑，定价 8.8 元。《掌机王 SP》第 96 ～ 98、105 ～ 113、130 ～ 133、141、142 辑，定价 9.8 元。《掌机王 SP》第 103、143 辑，定价 14.8 元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价 25 元，《NDS 专辑 VOL.5》，定价 28 元。《口袋玩家》第 11、14 ～ 19、29 ～ 31、34 辑，定价 16 元。《PSP 专辑 VOL.3》，定价 25 元。《PSP 专辑 VOL.6》、《PSP 专辑 VOL.9》、《PSP 专辑 VOL.10》定价 28 元。《NDS 宝典》、《NDS 宝典 2》，定价 28.00 元。《PSP 宝典 2》，定价 28.00 元。《怪物猎人狩猎志 VOL.4》、《怪物猎人狩猎志 VOL.6》、《怪物猎人狩猎志 VOL.7》定价 12.00 元。《口袋妖怪 2010 完全图鉴□终极对战分析》，定价 38.00 元。《卡牌 · 桌游》第 4、6、7 辑，定价 15 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020 电 话：0931-4867606
Email：pgking@263.net

游戏 · 人

《游戏 · 人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏 · 人》36 辑、37 辑，定价 14 元；38 辑，定价 18 元。《游戏光环 DVD》第 1、4 辑，定价 9.8 元；第 9 ～ 11、14 ～ 16、18 辑，定价 12 元；第 20、31 辑，定价 8.8 元。《如龙 3》特辑、《未知海域》特辑，定价 12 元；《战神 3》特辑，定价 38 元；《如龙 4》特辑，定价 19.8 元。《游小说》第 7、10、13、19 ～ 22 辑，定价 9.8 元；第 26、27、29、30、33、36 辑，定价 12 元。《X360 专辑》第 10 辑、第 11 辑，定价 28 元。《PS3 专辑》第 8 辑，定价 32 元；第 9 辑，定价 36 元。



邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱 《游戏 · 人》读者服务部 (收)
邮政编码：730020 电 话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第 164 ～ 167 期、总第 180 期、总第 184 期、总第 186 期、总第 189 期、总第 190 期、定价 9.8 元。总第 204 期、总第 205 期、总第 208 ～ 211 期、总第 213 期、总第 215 期、总第 216 期，定价 12 元。总第 220 期、总第 225 ～ 227 期、总第 232 期、总第 246 期、总第 247 期、总第 250 ～ 253 期、总第 257 期、总第 258 期，定价 9.8 元。总第 229 期、总第 256 期、总第 259 期，定价 15 元。总第 137 · 138 期、总第 207 期、总第 212 期，定价 19.6 元。



邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000 电 话：0931-8668378
Email：ad@ucg.cn

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！

本期DVD为大家带来了有史以来最精彩的47分钟视频游记，时长为历届TGS之最，剪辑难度之高是也是历届TGS所远远不能比拟的！约1200组镜头拍摄，首次16:9的高清宽屏TGS游记影像，近12个小时的素材整理分类，当然还有整整36小时的剪辑，最终为大家带来史无前例的长达47分钟的梦想之旅游记，这不仅仅是以往的报道那么简单，这里更包含了大家一路上的酸甜苦辣。感谢我们的非编同学，本期TGS 2010梦想之旅游戏光环终于按时制作完毕，希望能得到大家的喜爱！



▲TGS 2010梦想之旅游记工程截图。



亲临TGS真是感触良多，其实去日本东京这还是第一次呢。记得上学买UCG的时候看见东京电玩展的报道，在心中就想着"要是自己能去一次TGS看看该多好啊"，一转眼几年过后，梦想居然成为了现实……身边的朋友都不约而同地来询问有没有去什么好玩的地方之类的话，其实除去在会场的工作时间，就在秋叶原晴逛了一天左右，当然我还背负着各种各样的购物清单。以后有机会的话绝对会再去一次，体验异国风情、领略当地文化的感觉实在是太棒了。

TGS会场里大部分时间都泡在了SCE与SEGA展区中，我在SEGA展台下看见三上真司在亲自解说《征服》，随后耳边传来一阵怪笑，回头一看居然是神谷英树……二话不说立马用"三脚猫"日语和他随便聊了几句，当然顺便也就合了张影。另外还见到了酒井智史，不过当时怎么都想不起来他的名字，等回过神来时发现已经没了人影，SEGA这边没有遇见三上真司和名越稔洋真是有点小遗憾啊……Konami的小岛秀夫我就不敢奢求了。

会场中除了拍摄各个展台外，SHOWGIRL也没少拍，不过给我印象最深的还是1区中COSPA贩卖区的一位小姑娘。当时我一看见她就立刻萌生了求合影的念头。各位千万不要误会，我纯粹是因为被"炮姐"的魅力所感动才去求合影的，所以动机完全没有任何问题！咳咳……第一天由于比较仓促，回到旅馆后发现照片太暗，然后第二天我又"厚脸皮"地去找她合影。这次还稍微聊了几句，顺便问了下她多大、哪里人、在哪读书一些问题，其实我没留给她一张名片真是极大的失策啊 -_-b

本期个人签名

这次没抽出空去女仆咖啡店溜达一下，看来我的人生还不够完整啊……



[铂] TGS特刊还有不到30小时就截稿了，可是除了小编寄语，还有N多共同参与型内容没有搞定，而且还在琢磨着《PS3专辑》上因为TGS暂停的工作内容。咖啡喝到反胃，所谓的功能型饮料也是越喝越困。写完寄语我就去睡半小时，昨天加班前眯了40分钟，居然有种重生的感觉！

[金] 制作SHOWGIRL和COSPLAY的内容时，每次都是1000多张照片里挑100来张，挑到后来感觉已经失去了对"三次元"审美的基本判断，剩下的只有混沌和麻木。这次虽然换了形式，不再专门去炫那些美女的姓名和三围数据，但有限的篇幅和印刷精度还是不能把自己的想法全都实现。想来正确的做法不是换形式，而是换人制作，才能有所突破吧。

[银] 几乎每年都有读者声讨，说我们把最漂亮的SHOWGIRL照片都私藏了。这里我先和大伙通个气，除了大家看到的这些SHOWGIRL，我只有一个命名为"TGS SHOWGIRL 丑！"的文件夹，除此之外真的什么都没有了。



▲这么快就有同人了，感觉比原设定顺眼些。

[铜] 几乎生了半个月的病，胜嫂也累倒了，又恰逢TGS，忙得焦头烂额，无奈之下只能从千里之外搬来救兵（胜爸和胜妈），总算过了难关。儿子不在身边会想念，在身边又得不到很好的照顾，实在是两难。十·一过后看来就是做决定的时候了。

本期个人签名

阿修罗大战佛祖的点子虽然瞎，但也比"肥猪流蛋钉"强几条街！



这段时间养成了吃夜宵的习惯，几乎每隔几天就要和编辑部一干"烧烤众"去对面的烧烤店小聚一番，久而久之发现自己肚子上的脂肪正以恐怖的速度增长。看来有必要调节去烧烤店的频率了，否则长久下去无论对身体还是经济都不利。

不知不觉《口袋妖怪》也步入第五世代，不知是否和该系列有缘，之前四部作品正好陪伴洛克渡过了小学到大学的四个阶段，而第五部作品恰恰出现在我刚刚工作的时候，或许因为身分从玩家变成了编辑，或许因为要看手策划本作的攻略，这让我在体验本作的时候找到了前所未有的感觉，作为一个系列的老玩家，能以这样的形式体会到这五部作品也算是一种福气吧。

由于洛克的PSP即将"寿终正寝"，因此本次TGS展最有兴趣的自然是《MHP3》的限定版主机，特制的2200毫安电池无疑对我这种喜欢出门在外随时拿出掌机玩一下的人有巨大吸引力。几经周折后终于在朋友的帮助下成功预订，希望12月1日快点到来！

本期个人签名

本月关键词：密保卡、丢失、客服、电话费



★第二次去TGS，少了第一次时的新鲜与兴奋感，从机场坐上电车时，竟然有种神奇的熟悉感。这次的行程比上次紧凑得多，所以也辛苦许多，短短几天走的路抵得上平常一两个月了，到现在脚底板还没完全缓过来（T_T）。

★突然发现东京街头的汽车数量跟国内大城市比起来实在少得可怜，所以交通状况好得令人羡慕。可能是因为轨道交通过于发达的原因，电车、步行与自行车才是主要交通方式，卖自行车的店无处不在，绝对比国内大城市多得多。街上跑的汽车也是以廉价紧凑级车为主，奔驰宝马等欧洲豪车少得可怜，雷克萨斯等本土豪车也不多见。看来一些游戏公司老总们自称坐电车上班并非刻意哭穷。

★回国时差点误机，最后一段路只有打车，感受了一回计价器像秒表一样飞速运转的惊心动魄，短短十几分钟车程花了将近4000日元……

本期个人签名

原来道路上发动机声最响亮的不是涡轮增压的跑车，而是日本暴走族的摩托车。

本期读者语录 Email 龙之子：不知各位编辑是喜欢PS MOVE还是Kinect呢？想听一下大家的意见。（纱迦回复：目前是喜欢Kinect的多，因为PS MOVE已经发售了。玩家总是更喜欢没发售的东西，你说是不是这样呢？）



坐在东京的电车里，看着窗外的风景，恍惚感觉自己似乎并没离开日本，回国来到UCG的半年像一场梦一样。时间之快真如同白驹过隙，唏嘘都让人不敢。东京这座城市待的时间并不长，但是我亏欠这里的东西太多，这里亏欠我的东西也太多了。岁月仿佛如何尽力都终成蹉跎，谁都知道出来混早晚要还，但没有人会主动还。

现在上班时只能把香苗关在阳台。每天早上我打开阳台的玻璃门，它一下子就逃出来，准备享受游乐场一样的客厅。但当我将一把猫粮洒在它小饭盒里的时候，它又习惯性地跑回阳台眼巴巴看着猫粮。于是我拉上门，又把它关在了阳台。我笑它为了一点“方便食品”就轻易放弃最珍贵的自由。但转念一想，人又何尝不是呢。

这次TGS之行让我明白最重要的事就是：讲英语是多么的重要！（详见游记）其实我自认为英语还是可以的，但是不知从什么时候起发音就变得很古怪，对老外讲完后有时会引来对方一脸茫然，导致我信心受挫、当场羞愧，不愿意再讲第二遍。这样下去是永远难以提高的，但是又不知道如何是好……

又有几位朋友成为“人生赢家”。嘴上调侃他们从此失去自由、背上房贷云云，但心里还是非常羡慕的。无奈人的生活形式差别太大，有得必有失，先把眼前的日子过好再说吧。

星夜哥在日本时也没有一天离开水果，不愧是传说中的“水果帝”。决心向他学习，自己珍惜自己的身体最重要，玩命这件事——除非做出成绩或者牺牲，否则没有人会当回事。

本期个人签名

iPhone4，入。



《异说 012 最终幻想》的官网已开通，虽然目前官网还没什么内容，但有一首混音重制过的主旋律，其中加入了人声的咏唱，气势更为恢弘壮阔，不知不觉间竟然重复听了一下午。我认为在2008年所有游戏之中，《异说 最终幻想》的音乐绝对是无人能及，看来《异说 012 最终幻想》的音乐会再上新高啊！期待期待！

☆又到了一年一度的中秋节，因为工作原因，我没办法回到千里之外的老家去与父母团圆，惟有每年寄盒月饼回去略表孝心。路过邮局时，看到门口大张旗鼓打着宣传口号“买月饼送快递”，在心里一盘算，一盒月饼EMS的费用也得四五十，如此看来在邮局买还是蛮划算的。不想跟老友说罢，她冷冷一笑，答曰：“同样一盒月饼，在专卖店168，在超市178，在邮局208，你以为羊毛会出在牛身上？”我听完不禁为自己的幼稚而汗颜。

本期个人签名

得之吾幸，失之吾命。



TGS之行，所见所想，全在本刊前面……

自己应该不算那种动漫迷，喜欢的漫画动画极少，其实应该是逐渐从小时候的重度痴迷逐渐转为隐性基因。小学时候对《七龙珠》、《圣斗士》、《幽游白书》之类的“Old-School”民工级动漫的追捧近乎狂热，临摹的画稿数百张总是有的，后来慢慢就淡了，从初中开始一直喜欢的就是《JOJO奇妙冒险》和《EVA》了。荒木飞吕彦大师的这一部漫画追了十来年，对替身的痴迷从未降低，此去东京，便买了系列中最喜欢的角色之一——波鲁纳雷夫和其替身银色战车这两个可动模型，摆好那标志性的姿势置于电脑机箱上，可惜找不到当年临摹的那张素描似的银色战车了，即使找到，那纸应该也泛黄到看不清笔触了吧。

除此之外还买了TGS先行发售的《怪物猎人》雄火龙模型，相当精细，物超所值，甚是喜欢。其实还买了《圣诞夜惊魂》的杰克和其他一些小模型和玩偶……竟然又成了TGS小队中购入模型数量最多的人……你们其他人怎么都买了那么多游戏呢？（小声：其实我也想买，无奈都是日文版啊＝＝b）

本期个人签名

人的潜力无限，只缺激发的那一剂触发酶。



★自打我记事以来，头一次在生日当天得病，幸好只是一点小小的感冒。不过感谢编辑部为我准备的礼物——钱包，我正好想换新的钱包了，不知道大家是怎么想到的，我可是从来没说过啊，哈哈。

★iPhone上的游戏越来越给力了。最近试了试Cave的几个射击游戏，出乎意料地好玩。虽然PSP上也有类似的游戏，但做得明显不如iPhone版用心，iPhone版是个相当不错的游戏。至于用来炫机能的虚幻引擎3技术DEMO最近更新了一次，新版又增加了一些功能，看得人口水直流，强烈期待正式版的推出！这绝对是有史以来画面最NB的掌机游戏！

★《探偵オペラミルキィホームズ》：这是我这辈子所买的游戏中最莫名其妙的一个，我甚至都不知道这是个什么游戏，只是在看到它的限定版里送的粘土小人后才下定决心。这套粘土小人的表情实在是将我萌杀了，特别是泪流满面的那个，如果在半夜加班的时候看着她，肯定会乐从中来。游戏12月才卖，10月动画先行，到时候先找来看看，培养一下感情。



本期个人签名

只要你明年好好干，TGS，还是去不了的。

【TGS】TGS2010比去年精彩很多，出现了很多意想不到的结果。撇去《MHP3》这些众望所归的期待之作，日本一的《魔界战记4》以及只公布发售信息的《DQMJ2 专家版》、《PSO2》对我来说也是不小的惊喜。说得夸张点——能活着真幸福！（笑）

【工作】每年TGS开展的这段时间，自然也是一年中最忙的时段。虽然连续加班时间直逼个人记录，但却依然保持干劲满满的状态。只要能将展会的第一手资料给读者带来国内最权威、最独家的报道，再大的付出也是值得的。TGS特刊，我们就是要做最好！

【燃】最近投入很多精力非常燃去制作某篇特企，换了种不一样的风格，完成效果非常不错。对于制作杂志的思路，其实我们一直在探索更能令读者眼前一亮的形式，当然也欢迎你们将自己的构想发给我们，小编们乐意做大家的造梦师。

【K-ON】《轻音》第2期完结，HTT成员完美毕业，只是梓喵让人有点心疼。天下无不散之筵席，感谢一年多以来K-ON在我的生活中留下的深深脚印。9月30日，PSP版《轻音 放学后的演唱会》我们再见！

本期个人签名

生活充实过头了，有点喘不过气——



本期读者语录 Email 洋洋洋：中秋加国庆的长假真是爽，特别是一想到小编们还要加班我就更爽了，哈哈哈！以上为玩笑，大家加班辛苦了！（纱迦回复：经历了TGS这个高潮之后，马上又要陷入加班的低潮，果然是有得必有失，不过我们痛并快乐着，哈哈。）

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为 2010.09.22-2011.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

短短四天的 TGS 2010 落幕后，整理大幅更新的新作发售表，小编的最大感受就是——2010 年的游戏都还玩不过来，新的游戏档期就已经排到了 2011 年，不仅是今年年末，明年 1、2 月份也注定将有众多大作展开血拼。眼前的十月黄金周，喜欢足球的 FANS 可以玩到《FIFA》和《实况》的系列最新作，全平台的《恶魔城 暗影之王》以及掌机上的《英雄传说 零之轨迹》也是消遣假期的首选。

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年9月					
28日	FIFA 11	FIFA 11	EA	体育	美版
2010年10月					
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
28日	薄樱鬼 黎明录	薄樱鬼 黎明录	Idea Factory	文字冒险	日版
28日	战极姬2 岚	战极姬2・岚～百华、战乱辰风の如く～	SystemSoft Alpha	策略角色扮演	日版
2010年11月					
18日	世界足球 胜利十一人2011	World Soccer Winning Eleven 2011	Konami	体育	中文版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型
2010 年冬	圣诞之吻 加强版	文字冒险

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年9月					
28日	FIFA 11	FIFA 11	EA	体育	美版
30日	侦探 神宫寺三郎DS 红蝶	探侦 神宫寺三郎DS 赤い蝶	Arc System Works	文字冒险	日版
30日	大神传 小小的太阳	大神传 ～小さき太阳～	Capcom	动作	日版
2010年10月					
7日	王国之心 编码重制版	キングダム ハーツ Re：コーデッド	Square Enix	角色扮演	日版
14日	银河铁道999 DS	银河铁道999 DS	Culture Brain	文字冒险	日版
21日	强袭魔女2	ストライクウィッチーズ2 いやす・なおす・ぷにぷにする	角川书店	文字冒险	日版
26日	星球大战 原力释放Ⅱ	Star Wars：The Force Unleashed Ⅱ	LucasArts	动作	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
26日	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	音乐	美版
28日	扎克与翁布拉 奇幻游乐园	ザックとオンブラ まぼろしの游园地	Konami	动作冒险	日版
28日	天空机器人	Solatorobo それからCODA～	NBGI	动作角色扮演	日版
28日	黄金的太阳 黑暗黎明	黄金の太阳 漆黑なる夜明け	Nintendo	角色扮演	日版
2010年11月					
2日	007黄金眼	GoldenEye 007	Activision Blizzard	主视角射击	美版
3日	光辉物语	ラジアントヒストリア	Atlus	角色扮演	日版
11日	尖顶帽与魔法店	とんがりボウシと魔法のお店	Konami	益智	日版
11日	拓麻歌子的换装挑战	たまごっちのなりきりチャレンジ	NBGI	益智	日版
12日	索尼克 色彩缤纷	Sonic Colors	SEGA	平台动作	欧版
16日	哈利・波特与死亡圣器 第一部	Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1	EA	动作射击	美版
16日	Marvel超级英雄小队 无限拳套	Marvel Super Hero Squad：The Infinity Gauntlet	THQ	动作	美版
25日	历史大战 夺取天下 天下第一大混战	历史大战ゲッテンカ 天下一バトルロイヤル	SEGA	动作	日版
25日	超级机器人大战L	スーパーロボット大战L	NBGI	策略角色扮演	日版
25日	口袋职业力量棒球13	パワプロクンポケット13	Konami	体育	日版
2010年12月					
2日	金属战斗陀螺 顶上决战	メタルファイト ベイブレード 顶上决战！ ビッグバン・ブレーダーズ	Hudson	动作	日版
2日	桃太郎电铁世界	桃太郎电铁WORLD	Hudson	桌面棋牌	日版
2日	SD高达三国传	SDガンダム三国传 BraveBattleWarriors 真三璃纱大战	NBGI	动作	日版
9日	二之国 漆黑的魔导士	二ノ国 漆黑の魔道士	Level-5	角色扮演	日版
9日	爆丸DS 核心守护者	爆丸バトルブローラーズDS ディフェンダー オブ ザ コア	SEGA	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年秋	超级神笔小子	益智	2010年冬	沙加3 时空之霸者 光明之影	角色扮演
2010年12月	风来的西林5 幸运之塔与命运骰子	角色扮演			

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年9月					
22日	黑豹 如龙新章	クロヒョウ 龙が如く新章	SEGA	动作	日版
22日	无头骑士异闻录	デュラララ！！ 3way standoff	ASCII Media Works	动作冒险	日版
22日	胜利赛马7 2010	ウイニングポスト7 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
22日	花归葬	花归葬	Prototype	文字冒险	日版
28日	FIFA 11	FIFA 11	EA	体育	美版
30日	英雄传说 零之轨迹	英雄传说 零の轨迹	日本Falcom	角色扮演	日版
30日	祝福的铃音 携带版	祝福のカンパネラ Portable	角川书店	文字冒险	日版
30日	轻音 放学后的演唱会	けいおん！ 放课后ライブ！！	SEGA	音乐	日版
30日	龙珠 组队对决	ドラゴンボール タッグ バーサス	NBGI	格斗	日版
2010年10月					
1日	EyePet	EyePet	SCE	模拟育成	美版
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
7日	加奈 妹妹	加奈～いもうと～	Cyberfront	文字冒险	日版
7日	剑、魔法与学园3	剑と魔法と学园モノ。3	Acquire	角色扮演	日版
14日	核石之王	ロード オブ アルカナ	Square Enix	动作	日版
14日	秋之回忆6 Next Relation	メモリーズオフ6 Next Relation	5pb.	文字冒险	日版
14日	DJMAX 携带版3	DJMAX Portable 3	Pentavision	音乐	韩版
21日	金属战斗陀螺 超绝转生	メタルファイトベイブレード 超绝转生！バルカンホルセウス	Takara Tomy	动作	日版
26日	星球大战 原力释放Ⅱ	Star Wars：The Force Unleashed Ⅱ	LucasArts	动作	美版
28日	噬神者 爆裂	ゴッドイーター バースト	NBGI	动作	日版
28日	娇蛮之吻 第二学期 携带版	つよきす 2学期 Portable	Netrevo	文字冒险	日版
28日	灵武战记 携带版	ファントム・ブレイブ PORTABLE	日本一	策略角色扮演	日版
28日	战极姬2 岚	战极姬2・岚～百华、战乱辰风の如く～	SystemSoft Alpha	策略角色扮演	日版
28日	乃木坂春香的秘密	乃木坂春香の秘密 同人志はじめました	Ascii Media Works	文字冒险	日版
28日	梦幻俱乐部 携带版	ドリームクラブ・ポータブル	D3 Publisher	模拟经营	日版
2010年11月					
1日	啪嗒砰3	Patapon 3	SCE	动作	美版
1日	争分夺秒	Split/Second	Disney	竞速	美版
2日	战神 斯巴达之魂	God of War：Ghost of Sparta	SCE	动作	美版
11日	皇家骑士团 命运之轮	タクティクスオウガ 运命の轮	Square Enix	策略角色扮演	日版
18日	世界足球 胜利十一人2011	World Soccer Winning Eleven 2011	Konami	体育	中文版
18日	负罪少女	クリミナルガールズ	日本一	角色扮演	日版
25日	彩色铃音Continue	彩色铃音Continue	5pb.	文字冒险	日版
2010年12月					
1日	怪物猎人 携带版 3rd	モンスターハンターポータブル 3rd	Capcom	动作	日版
7日	电子争霸战 进化	TRON：Evolution	Disney	动作冒险	美版
2日	假面骑士 巅峰英雄OOO	假面ライダー クライマックスヒーローズ オーズ	NBGI	动作	日版
16日	光明之心	シャイニング・ハーツ	SEGA	角色扮演	日版
22日	寄生前夜 第3个生日	The 3rd Birthday	Square Enix	动作冒险	日版
23日	AKB1/48 与偶像恋爱	AKB1/48 アイドルと恋したら	NBGI	文字冒险	日版
23日	幸运星 陵樱学园 樱藤祭 携带版	らき☆すた 陵樱学园 樱藤祭 Portable	角川书店	文字冒险	日版
23日	咎狗の血 携带版	咎狗の血 True Blood Portable	角川书店	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年冬	我的妹妹哪有这么可爱	文字冒险	2010年冬	圣诞之吻	文字冒险
2010年内	纸箱战机	角色扮演	2010年内	勇者30 Ⅱ	角色扮演
2011年1月27日	战场的女武神3	策略角色扮演	2011年2月24日	梦幻之星 携带版2 无限	角色扮演

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年9月					
28日	吉他英雄 摇滚战士	Guitar Hero：Warriors of Rock	Activision Blizzard	音乐	美版
28日	FIFA 11	FIFA 11	EA	体育	美版
2010年10月					
5日	Def Jam饶舌明星	Def Jam Rapstar	Konami	音乐	美版
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
12日	跳舞吧2	Just Dance 2	Ubisoft	音乐	美版
14日	星之卡比 毛线史诗	毛糸のカービィ	Nintendo	平台动作	日版
19日	DJ英雄2	DJ Hero 2	Activision Blizzard	音乐	美版
21日	家庭教练 大家一起来冒险	みんなで冒险！ファミリートレーナー	NBGI	动作	日版
21日	英雄不再2 舍命一击	ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル	MMV	动作	日版
24日	肖恩・怀特滑板	Shaun White Skateboarding	Ubisoft	体育	美版
26日	星球大战 原力释放Ⅱ	Star Wars：The Force Unleashed Ⅱ	LucasArts	动作	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
26日	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	音乐	美版
2010年11月					
9日	使命召唤 黑暗行动	Call of Duty：Black Ops	Activision Blizzard	主视角射击	美版
9日	疯兔 时间之旅	Raving Rabbids：Travel in Time	Ubisoft	动作	美版
11日	人生游戏 欢乐家庭	人生ゲーム ハッピーファミリー	Takara Tomy	益智	日版
12日	索尼克 色彩缤纷	Sonic Colors	SEGA	平台动作	欧版
16日	极品飞车 热力追踪	Need for Speed：Hot Pursuit	EA	竞速	美版
16日	哈利・波特与死亡圣器 第一部	Harry Potter and the Deathly Hallows,Part 1	EA	动作射击	美版
16日	Marvel超级英雄小队 无限拳套	Marvel Super Hero Squad：The Infinity Gauntlet	THQ	动作	美版
16日	007黄金眼	GoldenEye 007	Activision Blizzard	主视角射击	美版
18日	胜利十一人2011	Winning Eleven Play Maker 2011	Konami	体育	日版
21日	超级大金刚 回归	Donkey Kong Country Returns	Nintendo	平台动作	美版
23日	迈克尔・杰克逊 梦幻体验	Michael Jackson the Experience	Ubisoft	音乐	美版
25日	经典米奇	Epic Mickey	Disney	动作	欧版
2011年12月					
2日	假面骑士 巅峰英雄OOO	假面ライダー クライマックスヒーローズ オーズ	NBGI	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年内	最后的故事	角色扮演	2011年内	塞尔达传说 天空之剑	动作冒险
2011年内	马里奥运动合集	体育			

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年9月					
22日	胜利赛马7 2010	ウイニングポスト7 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
24日	丧尸围城2	Dead Rising 2	Capcom	动作	欧版
28日	吉他英雄 摇滚战士	Guitar Hero：Warriors of Rock	Activision Blizzard	音乐	美版
28日	FIFA 11	FIFA 11	EA	体育	美版
30日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	日版
30日	加勒比海盗 被诅咒的舰队	Pirates of the Caribbean：Armada of the Damned	Disney	动作角色扮演	欧版
2010年10月					
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
5日	奴役	Enslaved：Odyssey to the West	NBGI	动作冒险	美版
5日	恶魔城 暗影之王	Castlevania：Lords of Shadow	Konami	动作	美版
7日	超时空要塞 试炼边境	マクロストライアルフロンティア	NBGI	动作射击	日版
7日	剑、魔法与学园3	剣と魔法と学园モノ。3	Acquire	角色扮演	日版
12日	荣誉勋章	Medal of Honor	EA	主视角射击	美版
14日	世界足球 胜利十一人2011	World Soccer Winning Eleven 2011	Konami	体育	中文版
19日	辐射 新维加斯	Fallout：New Vegas	Bethesda	动作角色扮演	美版
19日	DJ英雄2	DJ Hero 2	Activision Blizzard	音乐	美版
19日	电锯惊魂Ⅱ 血与肉	Saw II：Flesh & Blood	Konami	动作冒险	美版
19日	征服	VANQUISH	SEGA	动作射击	美版
20日	灵异恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
21日	火影忍者 疾风传 终极风暴2	NARUTO-ナルト- 疾风传 ナルティメットストーム2	NBGI	格斗	日版
21日	阿加雷斯特战记2	アガレスト战记2	Compile heart	角色扮演	日版
24日	肖恩・怀特滑板	Shaun White Skateboarding	Ubisoft	体育	美版
26日	星球大战 原力释放Ⅱ	Star Wars：The Force Unleashed Ⅱ	LucasArts	动作	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
26日	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	音乐	美版
2010年11月					
2日	GT赛车5	Gran Turismo 5	SCE	竞速	美版
3日	GT赛车5	Gran Turismo 5	SCE	竞速	日版
2日	DC漫画英雄世界Online	DC Universe Online	SOE	网络角色扮演	美版
2日	007 血石	James Bond 007：Bloodstone	Activision Blizzard	动作	美版
9日	使命召唤 黑暗行动	Call of Duty：Black Ops	Activision Blizzard	主视角射击	美版
11日	龙珠 猛烈冲击2	Dragon Ball：Raging Blast 2	NBGI	格斗	日版
16日	小小大星球2	LittleBigPlanet 2	SCE	平台动作	美版
16日	刺客信条 兄弟会	Assassin's Creed：Brotherhood	Ubisoft	动作	美版
16日	极品飞车 热力追踪	Need for Speed：Hot Pursuit	EA	竞速	美版
16日	哈利・波特与死亡圣器 第一部	Harry Potter and the Deathly Hallows，Part 1	EA	动作射击	美版
16日	Marvel超级英雄小队 无限拳套	Marvel Super Hero Squad：The Infinity Gauntlet	THQ	动作	美版
18日	无限回廊 光与影之箱	无限回廊 光と影の箱	SCE	益智	
23日	腐尸之屋	Splatterhouse	NBGI	动作	美版
25日	龙士传说 三位一体 零	トリニティ ジルオール ゼロ	Koei Tecmo	动作角色扮演	日版
30日	魔神之地	Majin And The Forsaken Kingdom	NBGI	动作	美版
2010年12月					
2日	圣恩传说F	テイルズ オブ グレイセス エフ	NBGI	角色扮演	日版
16日	恶魔城 暗影之王	Castlevania：Lords of Shadow	Konami	动作	日版
16日	海猫鸣泣之时 魔女与推理的轮舞曲	うみねこのなく顷に ～魔女と推理の轮舞曲～	Achemist	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年12月	高达无双3	动作	2010年内	狡狐大冒险 合辑重制版	平台动作
2010年内	机车风暴 启示录	竞速	2011年1月25日	死亡空间2	主视角射击
2011年2月9日	入口2	主视角射击	2011年2月22日	杀戮地带3	主视角射击
2011年2月24日	魔界战记4	策略角色扮演	2011年3月8日	龙之世纪Ⅱ	角色扮演
2011年3月22日	孤岛危机2	主视角射击	2011年春	最终幻想ⅩⅣ	网络角色扮演
2011年春	伊甸之子	音乐	2011年春	幽灵行动 未来战士	主视角射击
2011年内	无名英雄2	动作	2011年内	潜龙谍影 崛起	动作
2011年内	二之国 白色圣灰的女王	角色扮演			

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年9月					
22日	智代After CS版	智代アフター ～イッツ ア ワンダフルライフ～ CSエディション	Prototype	文字冒险	日版
24日	丧尸围城2	Dead Rising 2	Capcom	动作	欧版
28日	吉他英雄 摇滚战士	Guitar Hero：Warriors of Rock	Activision Blizzard	音乐	美版
28日	FIFA 11	FIFA 11	EA	体育	美版
30日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	日版
30日	加勒比海盗 被诅咒的舰队	Pirates of the Caribbean：Armada of the Damned	Disney	动作角色扮演	欧版
2010年10月					
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
5日	奴役	Enslaved：Odyssey to the West	NBGI	动作冒险	美版
5日	恶魔城 暗影之王	Castlevania：Lords of Shadow	Konami	动作	美版
12日	荣誉勋章	Medal of Honor	EA	主视角射击	美版
14日	世界足球 胜利十一人2011	World Soccer Winning Eleven 2011	Konami	体育	中文版
19日	辐射 新维加斯	Fallout：New Vegas	Bethesda	动作角色扮演	美版
19日	DJ英雄2	DJ Hero 2	Activision Blizzard	音乐	美版
19日	电锯惊魂Ⅱ 血与肉	Saw II：Flesh & Blood	Konami	动作冒险	美版
19日	征服	VANQUISH	SEGA	动作射击	美版
20日	灵异恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
21日	火影忍者 疾风传 终极风暴2	Naruto Shippuden：Ultimate Ninja Storm 2	NBGI	格斗	美版
24日	肖恩・怀特滑板	Shaun White Skateboarding	Ubisoft	体育	美版
26日	星球大战 原力释放Ⅱ	Star Wars：The Force Unleashed Ⅱ	LucasArts	动作	美版
26日	神鬼寓言Ⅲ	Fable Ⅲ	Microsoft	角色扮演	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
28日	车轮国 向日葵少女	车轮の国、向日葵の少女	5pb.	文字冒险	日版
26日	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	音乐	美版
2010年11月					
2日	007 血石	James Bond 007：Bloodstone	Activision Blizzard	动作	美版
4日	舞蹈中心	Dance Central	MTV Games	音乐	美版
4日	Kinect大冒险	Kinect Adventures	Microsof	动作	美版
4日	Kinect欢乐赛车	Kinect Joyride	Microsoft	竞速	美版
4日	Kinect体育	Kinect Sports	Microsoft	体育	美版
4日	Kinect动物	Kinectimals	Microsoft	模拟育成	美版
4日	塑形 健身进化	Your Shape：Fitness Evolved	Ubisoft	体育	美版
5日	体感运动	MotionSports	Ubisoft	体育	美版
9日	使命召唤 黑暗行动	Call of Duty：Black Ops	Activision Blizzard	主视角射击	美版
11日	龙珠 猛烈冲击2	Dragon Ball：Raging Blast 2	NBGI	格斗	日版
16日	刺客信条 兄弟会	Assassin's Creed：Brotherhood	Ubisoft	动作	美版
16日	Marvel超级英雄小队 无限拳套	Marvel Super Hero Squad：The Infinity Gauntlet	THQ	动作	美版
16日	极品飞车 热力追踪	Need for Speed：Hot Pursuit	EA	竞速	美版
16日	哈利・波特与死亡圣器 第一部	Harry Potter and the Deathly Hallows，Part 1	EA	动作射击	美版
23日	腐尸之屋	Splatterhouse	NBGI	动作	美版
25日	怒首领蜂大复活	怒首领蜂大复活	Cave	射击	日版
30日	魔神之地	Majin And The Forsaken Kingdom	NBGI	动作	美版
2010年12月					
16日	恶魔城 暗影之王	Castlevania：Lords of Shadow	Konami	动作	日版
16日	最终幻想ⅩⅢ 国际版	ファイナルファンタジーⅩⅢ アルティメットヒッツ インターナショナル	Square Enix	角色扮演	日版
22日	电脑战机	电脑战机バーチャロン フォース	SEGA	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年1月25日	死亡空间2	主视角射击	2011年2月9日	入口2	主视角射击
2011年3月8日	龙之世纪Ⅱ	角色扮演	2011年3月22日	孤岛危机2	主视角射击
2011年4月5日	战争机器3	动作射击	2011年9月15日	狂暴	主视角射击
2011年春	幽灵行动 未来战士	主视角射击	2011年春	伊甸之子	音乐
2011年内	潜龙谍影 崛起	动作			

09.28 FIFA 11

攻略预定

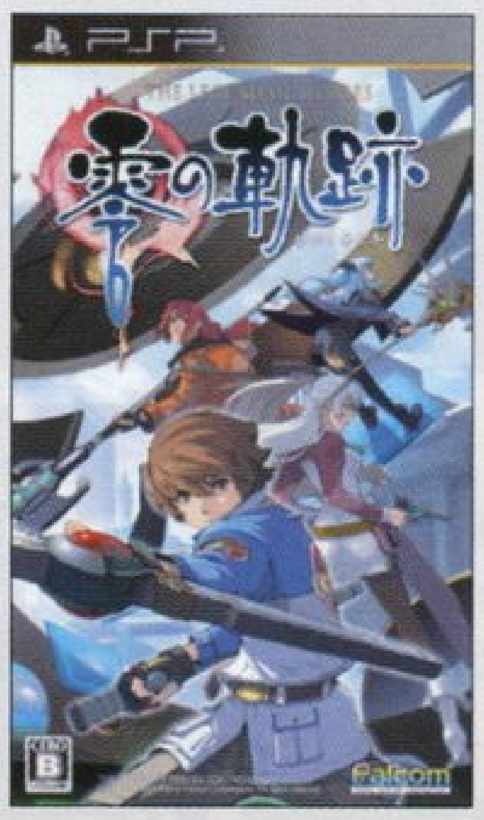
多机种 体育 ■EA ■对应机种为PS3、X360 推荐度 A



本年度"《FIFA》系列"的第２款作品很快就要与大家见面了，如果说次世代之前的几作为"FIFA"构建起了坚固的大厦的话，那么制作小组在本作做的活就是给这座大厦精装修。作为正统续作游戏的核心系统部分变化不大，但在细节上进行了全方位优化，比赛会比之前更加流畅，新老玩家都能够轻松上手。新的控球和传球特技系统让明星球员在比赛中能够发挥更突出的作用。值得一提的是本作的新增模式"守门员模式"中，玩家可以体验一把为球队镇守龙门的感觉，你的发挥将对球队的战绩起到至关重要的作用。

09.30 英雄传说 零之轨迹

PSP 角色扮演 ■日本Falcom ■无对应周边 推荐度 B

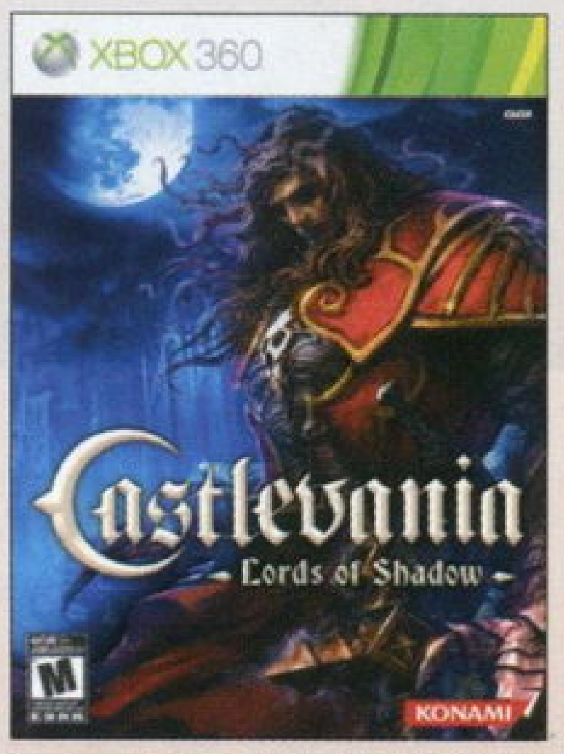


"《英雄传说》系列"是Falcom公司的当家作品之一，而本作是《英雄传说 空之轨迹》的续作，游戏的剧情设定在《英雄传说 空之轨迹 3rd》的数月后，以大陆西部的魔都"克洛斯贝尔"为舞台，讲述主人公罗伊德・班宁斯和其他三名年轻的警备队队员的冒险故事。游戏的系统和前作基本一致，也是通过在地图上与敌人接触来进入战斗，不过本作加入了在接触敌人前能进行攻击的设定，如果成功击中敌人，敌人将在气绝状态下进入战斗，根据领队角色的不同，攻击方法和范围也各不相同。

10.05 恶魔城 暗影之王

攻略预定

多机种 动作 ■Konami ■对应机种为PS3、X360 推荐度 A



这款游戏在TGS上的表现让人非常满意，小岛秀夫亲自登上展台倾力支持。由于美版先行，玩家们马上就能体验这款大作了！本作的画面风格大气，音乐不俗，系统上模仿了很多同类型优秀作品的成功要素，动作重量感十足，各种手感都很出色。画面表现力应该会让绝大部分人满意。而且让玩家们意外的是，作为一款次世代动作游戏，传闻本作的流程很可能极为厚道。系列这次绝地反击到底能不能借他人之手再震雄风？"恶魔城"的未来到底如何？谜底马上就要揭晓！

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有"攻略预定"Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

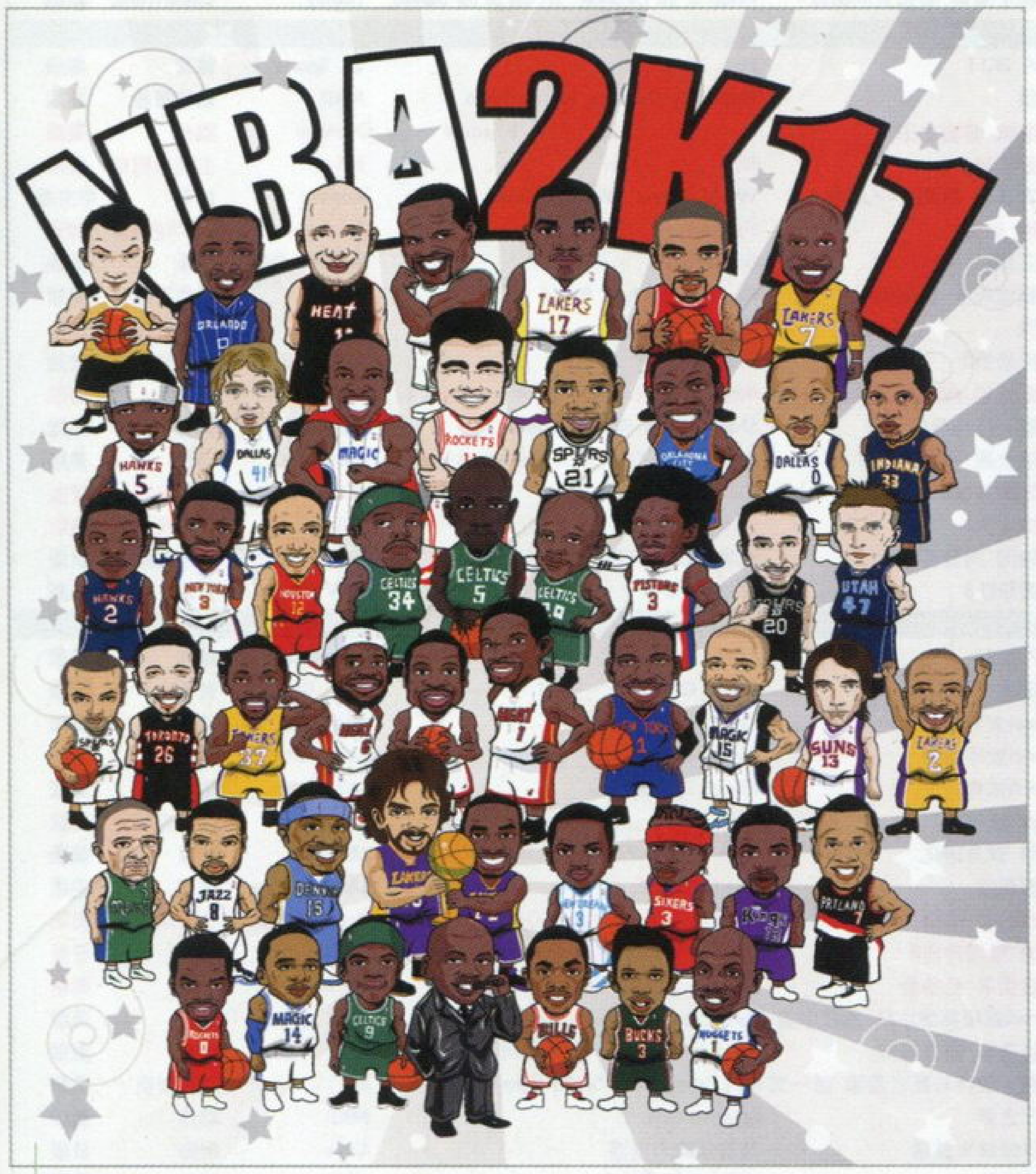
游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

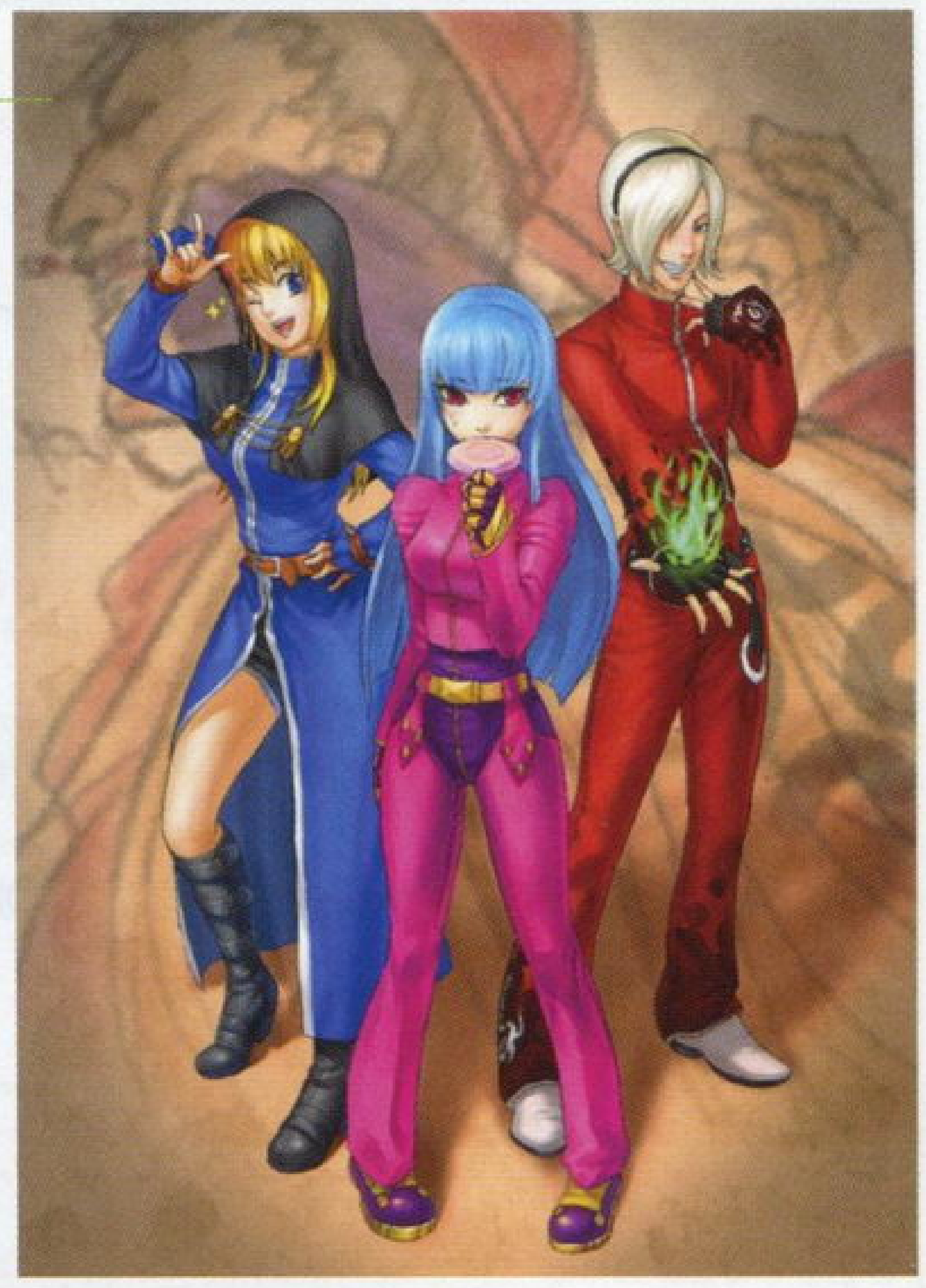
UGEE友基 特约

本期特刊的TGS主打内容“入梦东京”，不知道是否成功地在各位的脑子中植入了“明年我也要当幸运读者”的想法呢？好了，到了这里，梦也该醒来了，可能此时大家脑子里已塞满了五花八门的游戏资讯有待消化，不要着急，休息，休息一下。我们先分享以下出自各路读者之手的同人插画，通过愉悦的视觉享受，让身心获得放松吧！另外，这里还要跟大家说的是：我们的联合征稿第四轮已经展开，奖品设置详情见第151页“一刀有话说(特别版) Vol.15”。最近正逢国庆长假，有意投稿的朋友不妨利用闲时间搞搞创作。只要你对自己的实力有信心，或许一次投稿就将为你换来大奖，行动起来吧！



成都・goenitzchild

久违的goenitzchild，久违的《KOF》题材同人作品，在这个格斗游戏越来越被边缘化的时代，能够对自己曾经心仪的作品依然情有独衷，这份执着与坚持，令人动容。





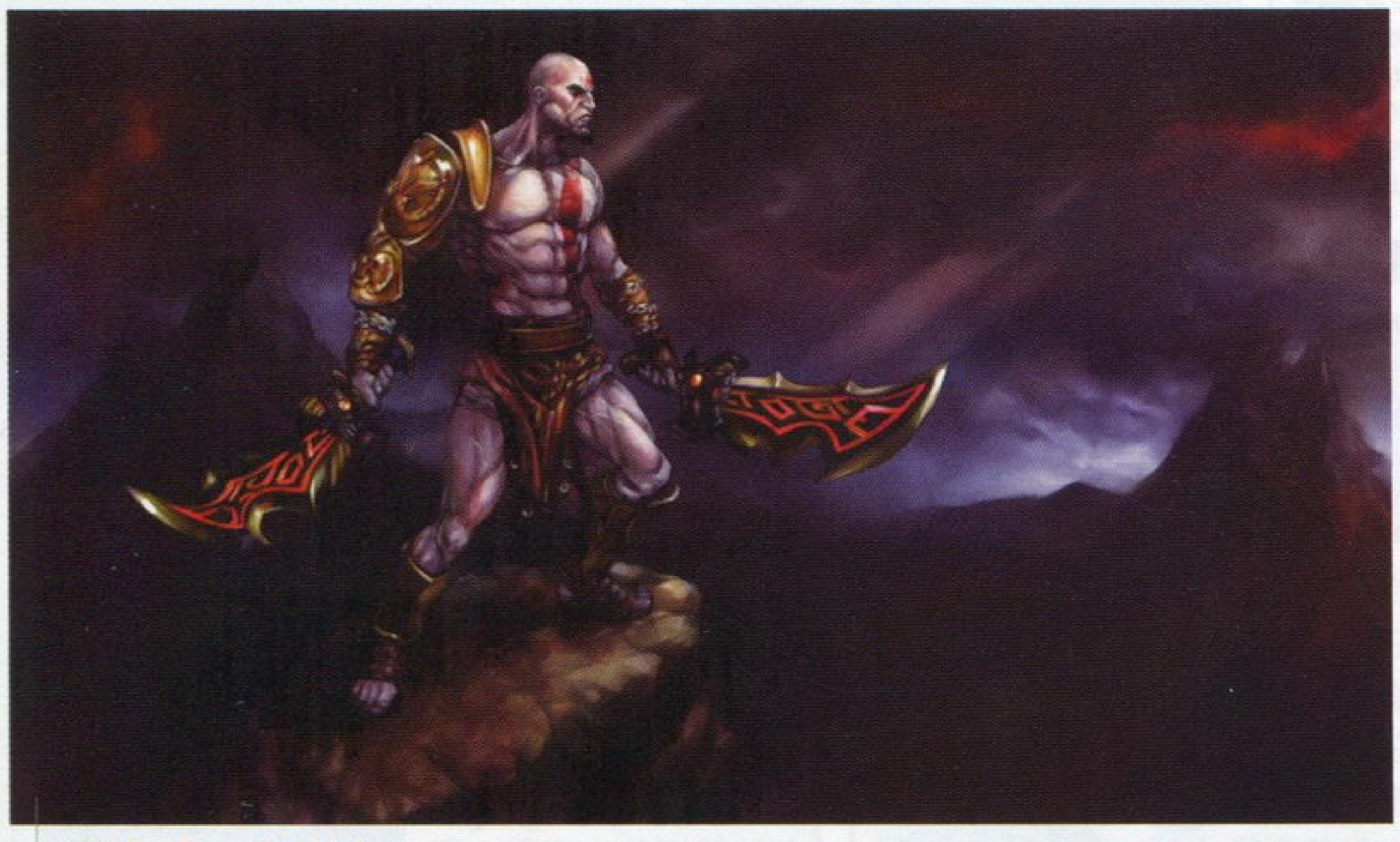
广州・八望龙崎

《狐妖妲己》，八望龙崎同学原创中国风题材插画第二弹！造型设计亦古亦今，颇有奇幻感，仿佛主流网游中走出来的人物。不知道她那双作为武器的扇子是否附带什么属性呢？

北京・周沫

《NBA2K11》发售在即，我们的老朋友周沫同学发来一张NBA人气球星全家福，大姚和小易都赫然在列。仔细找找是否有你喜欢的球星呢？什么，你说最前面一排西装革履光头叼雪茄这位是谁？有没有搞错啊！NBA历史上最伟大的球星，飞人迈克尔・乔丹是也！





北京・贺笑恒

一张素质相当高的《战神》硬派插画，无论是整体构图还是对奎爷的塑造都可圈可点，特别是他那身钢筋铁骨般的身板刻画得格外到位。那一块块的“腱子肉”，似乎蕴涵着无限的爆发力。

广州・威仔

与左边的奎爷相比，上图的雷电就显得阴柔了许多，但人物那种特殊气质被表现出来了，而且《街霸IV》中的水墨特效用在这里，倒也挺合适。



北京・小马

与上期那张《战国BASARA》版伊达政宗同属一个系列的3D静帧作品，质量同样不俗，而这次我们保留了原作的构图，很适合拿来做电脑壁纸式，当然电子版要下期才能送，大家密切留意吧！

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；**请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名(Email中也要注明)**，也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎**原创稿件**；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录

Email xuelei：看到新但丁的样子，简直不敢相信自己的眼睛，不过我个人还是很佩服老卡的，敢把自家的招牌人物这么糟蹋。老卡敢这么做，说明对游戏的素质有极度的信心，所以我反而很看好此作。(一刀回复：阁下这个分析……这么说吧，先找《奴役》的Demo玩一下吧，新但丁就是这个制作组的手笔。)

天下聚会



借着 TGS 特刊的光，我们“天下聚会”栏目也来凑凑热闹，把之前漏掉的暑期广州、上海两地聚会报道为各位补上，为聚会的玩家们在UCG留下自己的辉煌回忆。另外，我们新版的“天下聚会”网站也正在筹划中，这里特别为大家预告一下，届时还请各地“天下聚会”联盟盟友以及想要举办玩家聚会的热心玩友以及想要参加聚会寻找组织的伞兵玩友，能赏脸常来我们的网站看看，点燃新一轮“天下聚会”的热潮！下面就让我们一起来回顾广州、上海两地的聚会盛况吧！



“莱仕达” 天下聚会 上海暑期聚会第二年！

莱仕达™

本活动奖品及活动经费由“莱仕达”独家赞助并由 UCG 提供的各种杂志作为现场礼品



举办时间：2010 年 8 月 22 日

原定 8 月 15 日举办的“天下聚会”因为全国哀悼日的缘故，有意推迟了一周举办。经过前期精心准备，这次比赛不仅延续了去年的《实况足球》对抗赛，还增加了在上海人气很高的《高达对高达 Next Plus》和《超级街头霸王 4》的比赛。聚会当天早晨九点多，就有选手陆续到达活动现场，虽然受上海持续高温的影响，但玩家对本届“天下聚会”赛事的热情绝对不输给当天的天气。令人倍感温馨的是，去年参加过“莱仕达”上海“天下聚会”的许多玩家也早早地赶到了活动现场，这令莱仕达到场的工作人员也感受到了上海玩家们对这次“天下聚会”的喜爱以及期待。

这次活动增加了《Next Plus》和《超级街头霸王 4》的比赛人气真是异常火爆，除了之前网上以及莱仕达经销商报名点报名外，现场的报名点也迅速就排起了长队，气氛极其热烈。还有许多本来不打算报名的玩家在看到了“莱仕达”工作人员报来的奖品后，也决定碰碰运气。报名完毕后我们也粗略统计了一下，竟有 200 多名玩家参加了这次的上海“天下聚会”活动！报名完毕后，接下来先是缓和气氛的表演活动，我们专门邀请了 4 名 Coser 来扮演动漫游戏中的角色，看几位美女在大舞台上摆着激萌 POSE，台下气氛又一次达到顶点。4 名 COSER 之后还频频走下舞台与大家进行合影，尤其是 COS《美少女战士》月野兔的妖狐 MM，极受玩家们的欢迎。宅男们不仅挨个闹着要求合影留念，更有甚者直接冲上去向人家索要联系方式，那架势，与粉丝参加明星演唱会也差不了多少了。“聚会现场”还提供了莱仕达各类游戏周边供玩家试玩，在场的许多玩家也都玩了个不亦乐乎。当天有许多在长江三角洲其他城市的玩家也特意来到活动现场与上海玩家们交流，大家都是因为喜欢游戏才走到一起，大家在比赛中不但获得了乐趣，还结交了许多新朋友，聚会最大的意义恐怕就在于此啦。

上午 11 点各个比赛项目的预赛拉开了帷幕，由于《Next Plus》在上海人气极高，参加比赛的选手们实力也非常接近。所以出现了许多精彩的对局。尤其《Next Plus》在 2V2 比赛中高手之间的对决，甚至引得围观玩家也时而欢呼雀跃、时而叹息不止。《实况》这边由于是第二届比赛，去年参加过比赛的选手们今年也都报了名，与今年出现的许多新赛手展开了一场擂台赛，在比赛过程中也出现了很多精彩的射门。相比前两个比赛，《超级街头霸王 4》却成为报名人数最少的一个，不过报名人数虽少，可个个却都是达人，精彩的对局引得许多其他玩家驻足围观。

整个赛事最精彩的部分当属于《Next Plus》1V1 决赛，由参赛选手“神父”和“andydebb”演绎了一场场跌荡起伏的对局，决赛采取的是五局三胜制，“神父”一开始连赢了二局，正当现场观众以为大局已定时，“andydebb”突然发力连扳二局，大比分领先变成了二比二平，此时现场气氛到达顶点，全场玩家一边倒开始支持即将反败为胜的“andydebb”，大概也是受到了气氛的影响，“神父”在决胜局一连失去了几次获胜的好机会，在最关键的时刻出现了一次致命失误，被“andydebb”抓住机会一击毙命，随即大家欢呼四起，比赛也随之结束。“andydebb”选手奇迹般的大逆转，一定会成为这次聚会留在大家心中宝贵的回忆，感谢两位达人为我们带来的精彩表演，感谢上海的玩家对本届“莱仕达”上海天下聚会活动的支持，我们不久之后还会再相见！



非常八月八，广州乐翻天 ——“莱仕达”广州天下聚会报道

举办时间：2010 年 8 月 8 日

终于迎来了 8 月 8 日这个特别的日子，经过了将近半年的等待，广州玩家们翘首以盼的“莱仕达”天下聚会终于在广州展望数码广场展开了。丰富的礼品、刺激的比赛、多样的游戏试玩、激情四射的街舞表演，当然，还有每次广州天下聚会都少不了的魅力主持人 Honey 和组织聚会的 QC 组合，这次的天下聚会依然热闹非凡。下面就来一起看看本次聚会的图文报道吧！



■早上10点整，“莱仕达”工作人员就来准备聚会奖品、与我们组织者们一起布置舞台和游戏试玩区，玩家们也陆续来到会场，看着这丰富的奖品，立刻开始埋头填写比赛报名表。



▲这次聚会除了Xbox360的游戏体验外，还为大家准备了电脑游戏试玩区，试玩的游戏包括《实况足球2010》、《超级街头霸王4》、《山脊赛车》等等，配合“莱仕达”公司提供的各种游戏利器，大家可算体验了一番街机一样的专业游戏感受。

◀除了电玩游戏，桌游一直以来也是广州年轻一代的最爱，因此我们也特意在聚会安排了《三国杀》活动，主公、忠臣、反贼、内奸也杀了个昏天暗地。





▲经过一轮角逐，“莱仕达”广州天下聚会在大家的欢呼声中画上了圆满的句号，各位获奖的玩家也不忘与“莱仕达”工作人员合影留言，还要感谢展望数码广场和创新软件对本次活动的支持，天下聚会广州站，我们下次再会！

聚会预告 天下聚会沈阳混沌町玩家欢乐会

不是文学家；不是数学家；也不是“专家”；我们是玩家！

强力活动内容

Xbox360/PS3《超级街头霸王4》、PSP《铁拳》、NDS《马里奥赛车》等

混沌の

时间：2010年10月31日
地点：待定
报名方式：
1. 聚会现场报名
2. QQ群报名：21915679（混沌の町主城，加群请注明“天下聚会”）
3. 手机报名：13898195470，联系人：小北



UGEE友基
www.ugee.com.cn



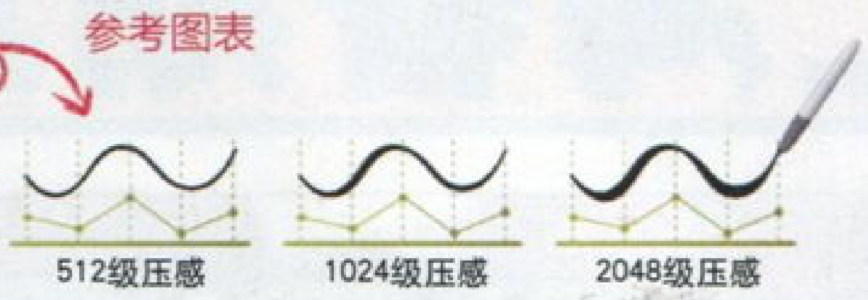
数位板知识小课堂

近来，许多热爱绘画的朋友由于不太了解数位板，经常跑来询问小编这方面的问题，所以小编今天就通过这个数位板知识课堂，让大家对它有个初步的认识吧！数位板是现今最流行的绘画工具，它由一支压感笔和一块板子组成，能让大家在电脑绘图时找回用笔在纸上画画的感觉。

A 决定数位板线条表现力的因素

压感、分辨率、读取速度

参考图表



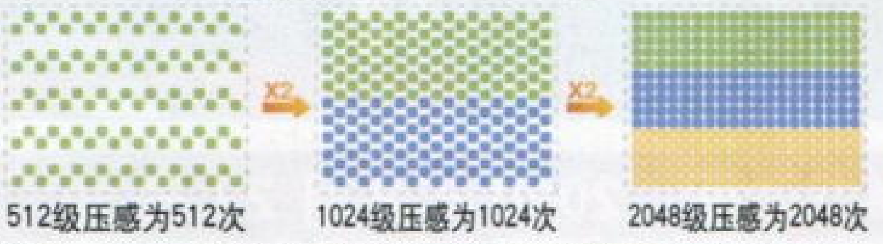
2048级压感，线条表现能力突出，变化更丰富，质感更柔和

B 压感级别是决定线条细腻程度的先决要素

压感级别的大小决定了电脑反应输入笔划的线条细腻程度。比如数位板的压感级数为2048级，也就是说自笔的笔尖下压到数位板开始，在微细的电磁变化中可分为2048个级数，然后压感笔会将这些数据反馈给计算机，从而形成粗细变化更为精确的笔触效果。

参考图表

每画一笔，数位板能做出的压力感应次数



C 2048普及风暴

为了能更好地普及2048的技术成果，让更多的艺术创作者们都能拥有具有2048级压感的数位绘图工具，国内知名数位板厂商友基科技于近期特别推出了漫影1000L数位板。它是友基首款有效面积达10*6英寸并兼具硬快捷键的专业级宽屏数位板。它宽大的创作空间，不仅能让绘图创作更加灵活自由，而且在数字图像和多媒体表现方面，也让绘图创作更具优势。

通威 摇滚组合 快乐演奏

专业制造
专家品质
专铸服务



适用于：PC/PS2/PS3/Wii/Xbox360主机　支持：ROCK BAND　ROCK BAND 2　GUITAR HERO　BAND HERO 等游戏



TOPWAY 深圳宝安中瑞电器公司
地址：深圳市宝安区福永镇凤凰第三工业区
Http://www.zrtopway.cn
E-mail:zr@zrtopway.cn
联系电话：0755-27360861
投诉电话：0755-27360688


突破极限的 3D 画面冲击
最真实的驾驶手感
全新的社区功能
让你足不出户与同好交流
GT 赛车 5
原名：Gran Turismo 5｜机种：PS3｜类型：竞速
发行商：SCE｜发售日：2010 年 11 月 2 日
一千多辆各式机车满足你的收藏欲
是时候进入“比真还真”的世界了！



模魂志 No.49

大16开152页+DVD

模型玩具必定离不开涂装，不管是局部修补还是整体喷涂都是增加模玩美感的方式。本辑将向各位全面讲解模型涂料的相关知识以及使用方式，各种实用的技巧将是您涂装技巧提升的阶梯。让许多玩家惊喜的BANDAI新系列《数码暴龙》模型即将面世，本辑将结合视频抢先为您送上最新上市的奥米加兽的制作攻略。暑假结束后，各模玩厂商也进入了商品的汛期，众多的款式在近期涌现，这些款式的详细评测将在本辑与您见面。

9月30日 全国上市

PS3专辑 Vol.11

大16开240页+数据DVD光盘



– 动作情报 –

GT赛车5｜机车风暴 启示录
蝙蝠侠 阿克汉姆城｜如龙 终焉

– 专题企划 –

PS MOVE开发秘闻
从TGS看日本第三方对索尼的全面支持
蓝光最新出碟推荐
Level-5与索尼的亲密关系

– 攻略研究 –

战国BASARA 3｜铁拳6
特特莉的工作室 艾兰德的炼金术士2
白骑士传说 光与暗的觉醒
超次元游戏 海王星
异世纪传说R｜小小大赛车

– PC/PS3两用光盘 –

高清游戏影像、上百首游戏原声、数百张美图
数十个PS3特色主题，另有特别附赠的趣味收藏
（※影像、美图、音乐均可在PS3上直接打开）

10月上旬 全国上市

预订送好礼！
PSN+免费体验

凡在10月5日晚上12点之前，在“动漫游书店”（www.ucg.cn）预订《PS3专辑》第11辑的读者，均有机会参与礼品放送活动。本次的礼品是由日本SCE官方提供的PlayStation Plus日服一周体验码，输入12位密码后，玩家便可享受7天免费的PSN+服务，各项功能与正式会员完全相同。共有10名读者可获此体验码，体验码会直接发到幸运读者的淘宝旺旺上，并于10月6日晚上12点之前在淘宝店上公布中奖者名单，届时请预订者留意自己的旺旺上是否有中奖通知。动漫游书店双冠信誉，平邮免费，请赶快预订吧！

口袋玩家 Vol.35

32开224页+精美赠品：《黑·白》神兽开瓶磁贴（双版本）

– 劲作攻略 –

口袋妖怪 黑·白

一周目流程，二周目隐藏要素，技能、道具、精灵……完全攻略

– 口袋漫画 –

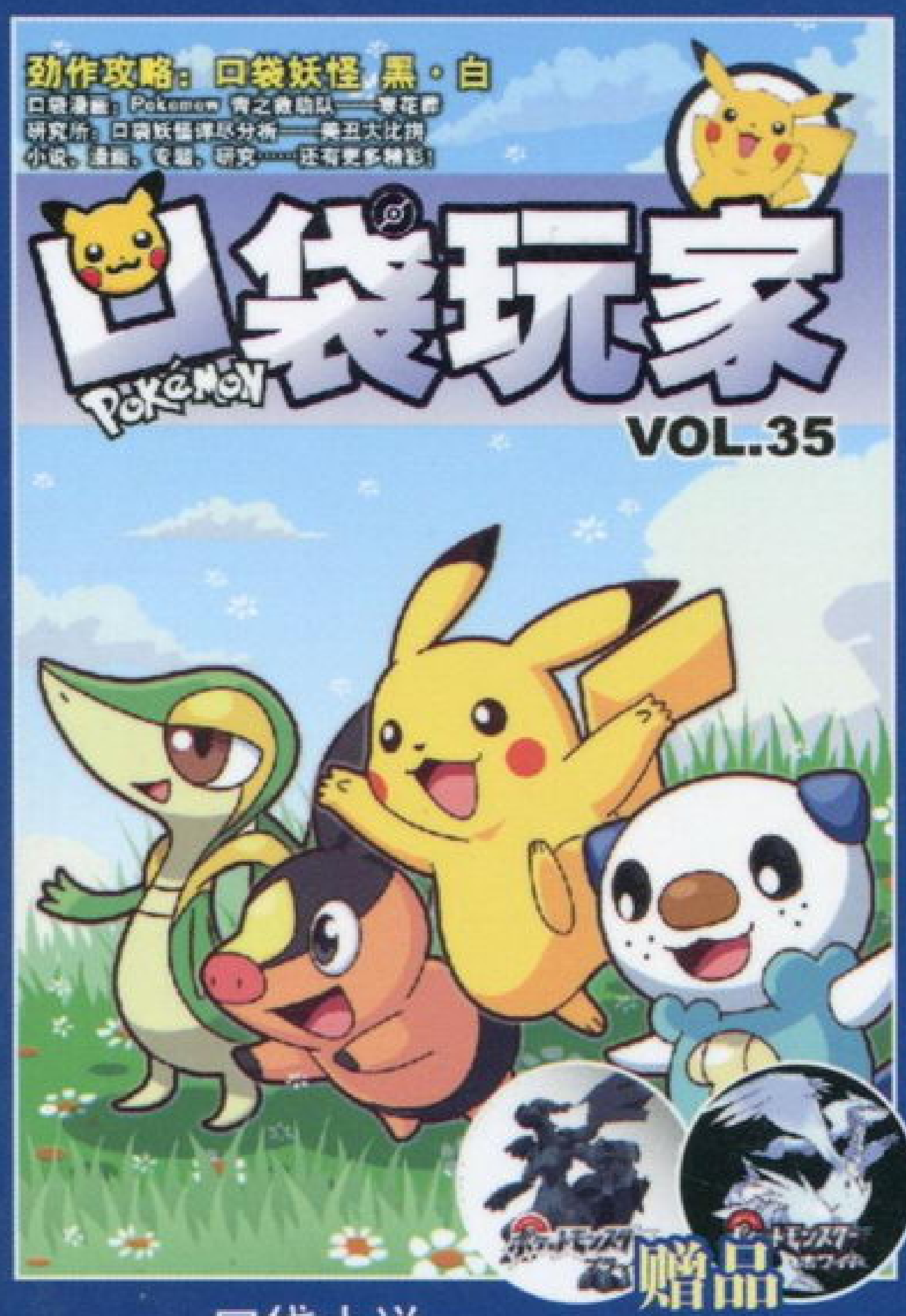
Pokemew
青之救助队——寒花葬

卢卡里奥终于认出了自己童年的小寒姐姐，但是……

– 研究所 –

口袋妖怪详尽分析
美丑大比拼

莎娜多、美丽花、爆音王、臭臭泥……本辑通过能力分析，来给美丑各异口袋妖怪们比拼！



– 口袋小说 –

圈圈熊酒吧——巨大火山（5）

重述火系口袋妖怪们在巨大火山的千年辉煌传说！

– DVD精彩收录 –

《口袋妖怪 黑·白》游戏视频
+《宠物小精灵DP》

（185～191大结局）



10月5日
全国上市

猎天使魔女 无限巅峰默示录

160页全彩大16开精美设定集+80分钟游戏制作花絮DVD

动作游戏鬼才神谷英树再度出击

白金工作室携手SEGA的巅峰之作！

– 《猎天使魔女》全彩大16开设定集 –

最珍贵的第一手设定资料与点评
收录人物·天使·武器·魔导器·道具与场景画稿

– 《猎天使魔女》游戏制作花絮DVD –

制作团队揭秘游戏开发过程中的趣事
全程中文字幕精彩呈现！



已上市 各地报刊亭销售中

最终幻想20周年完全档案 战斗篇

全彩448页+全系列主题歌精选CD



继《角色篇》《剧情篇》之后，国内玩家苦苦等待的“《最终幻想20周年完全档案》系列”最后一部《战斗篇》震撼上市！汇集二十年来《最终幻想》全系列所有作品的战斗完全解析，内容涵盖了战斗角色介绍，战斗系统的变迁，魔法、召唤兽与全部怪物等众多详尽资料。更有职业的历史、魔法的历史、召唤兽的历史、系列常见怪物等众多有关《最终幻想》的百科小知识。近35万海量文字配以精美的图片，带领您回顾史上最伟大的RPG游戏系列的发展历程，绝对是每位“《最终幻想》系列”玩家不可错过的权威资料宝典。

已上市 各地报刊亭销售中

光环系列官方小说：光环 进化

大32开320页+精选音乐CD



《光环 进化》为“《光环》系列”小说第七部，由多位欧美知名科幻小说创作者所创作的中短篇小说组成，其中包括埃里克·尼伦德、凯伦·查维斯和托拜厄斯·S·巴克威尔，以及弗兰克·欧·康纳与凯文·格雷斯在内的光环系列剧情构造者，因此本书最大程度地还原了《光环》深邃的世界观。作为一部中短篇合集，《光环 进化》从多方面为玩家和光环系列的剧情爱好者揭示了极具深度的世界观和剧情走向，而且几乎囊括了所有层次和所有方面的剧情主题，从而最大程度上满足读者与玩家的需要和求知欲。

已上市 各地报刊亭销售中